PC WORLD VIETNAM

09.2007 46

THẾ GIỚI VI TÍNH

www.pcworld.com.vn

SỞ KHOA HỌC VÀ PHỐ HỒ CHÍ MINH

CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

Thế Giới Game

Ban nhạc TRONG MƠ

Giá: 9800 đồng

LIVE! world

GIẢI THI ĐẤU GAME BOOM TOÀN QUỐC

VƯƠN ĐẾN ĐỈNH Boom

VÒNG CHUNG KẾT TẠI TP.HCM

TOURNAMENT

Theo dõi diễn biến về chương trình Boom Tournament tại website:

www.boom.com.vn

VinaGame NEXON Bản quyền 2007 thuộc **NEXON**. Do **VinaGame** phân phối độc quyền tại Việt Nam

THÁNG 09.2007 - SỐ 46

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
THẾ GIỚI GAME - CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

TỔNG BIÊN TẬP
Lê Trung Việt
vietlt@pcworld.com.vn

PHÓ TBT
Nguyễn Thu Hồng
hongnt@pcworld.com.vn

THƯ KÝ TÒA SOẠN
Trần Trung Hải
haitt@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Nguyễn Thanh Phong, Vũ Duy Khánh,
Bùi Lê Duy, Trần Nhật Bình, Đặng Thanh Bình,
Hoàng Kim Hoàn, Đặng Ngọc Anh Khoa,
Tưởng Phi Quân, Bùi Trung Hiếu

QUẢNG CÁO
Thân Trọng Nam Phương
phuongttn@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Đặng Thị Anh Tú
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

TRÌNH BÀY
Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Hữu Điều, Công Minh,
Hữu Thế, Duy An, Huy Khanh

TÒA SOẠN
126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*

VĂN PHÒNG ĐẠI DIỆN HÀ NỘI
Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội
Tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 512 1819 - Fax: (84.4) 512 1822
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*
Trưởng VPHN: Phạm Tiến Quang
quangpt@pcworld.com.vn

THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1833. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Số lượng in: 50.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 9.800 đồng.

Thế Giới Game

CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ CỦA TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

GIỚI THIỆU

22 Civilization IV: Beyond the Sword – Hãy dẹp gươm đao sang một bên
26 Jam Online – Ban nhạc trong mơ
30 Granado Espada – Chinh phục thế giới mới
34 Grimgrimoire – Pháp sư console
36 Tales of The World: Radiant Mythology – Truyền thuyết hạnh phúc
38 Riviera: The Promised Land – Miền đất hứa
40 Hoshigami Remix: Ruining Blue Earth – Sứ mệnh thiên tinh
42 Simcity DS – Thành phố trong lòng bàn tay
44 Mobile games

DÒNG CHẢY GAME

4 London vào vạch xuất phát
4 EA trổ tài hùng biện với Madden NFL 08
6 ESVN Launcher – Công cụ mới cho người chơi eSport
8 Microsoft thu gom dự án XNA
8 Metal Gear Solid 4 ngấp nghé Xbox 360
10 Làng eSport thế giới mùa chạy "sô"
12 Tin nước ngoài
14 Tin trong nước
16 Trả tiền để không chơi game
18 Nhức nhối bản quyền game
20 Granado Espada: Sánh vai cùng các nước Đông Nam Á

ĐIỂM GAME

46 Ratatouille – Chuột nhí phiêu lưu ký
47 Ricochet Infinity – Bắn gạch bằng Ricochet Infinity
48 Ride! Carnival Tycoon – Xây dựng khu giải trí
49 Ship Simulator 2008 – Rong chơi trên biển
50 Miss Popularity – Hoa hậu thân thiện
52 Robert D. Anderson And The Legacy of Cthulhu – Di sản từ Cthulhu
53 Lost Planet: Extreme Condition – Hành tinh bị mất
54 Alien Syndrome – Hội chứng ngoài hành tinh
55 Escape from Bug Island – Trốn thoát đảo bọ
56 Dynasty Warriors DS: Fighter's Battle – Quyết chiến

SẮP PHÁT HÀNH

58 Company of Heroes: Opposing Fronts – Đối đầu chiến tuyến

60 Splinter Cell: Conviction – Kẻ đào tẩu

63 Devil May Cry 4 – Song hùng diệt quỷ

65 Super Mario Galaxy – Bay vào thiên hà

67 1914 Shells of Fury

67 Age of Pirates Captain Blood

67 Agression Europe 1914

68 Crysis

68 Death to Spies

68 Empire Earth III

69 Hard to be a God

69 Hei$t

69 PT Boats: Knights of the Sea

70 Sherlock Holmes vs Arsene Lupin

70 Sinking Island

70 Tarr Chronicles

GAME CŨ

71 Full Throttle – Hết "ga"

TRỢ GIÚP

73 Hỏi & đáp

74 Thất Sắc Long Châu

75 Action RPG – Quá khứ, hiện tại và tương lai

PHẦN CỨNG

77 Ghế đa năng dành cho game thủ

78 Giá mềm cho game thủ

81 Pre ESPL 2007 – Khởi động mùa giải chuyên nghiệp

SỰ KIỆN

79 Toàn cảnh World Cyber Games Việt Nam 2007

80 WCG Asian Championship 2007: Cuộc phiêu lưu dang dở

SÂN GAME

81 Các nàng cũng phải quay nhìn

83 7 vũ khí kỳ khôi nhất trong game

84 Những tựa game bị mất tích (tiếp theo và hết)

HELLGATE LONDON
London vào vạch xuất phát

Được liệt vào danh sách những bậc thầy về "giờ dây thun", trò chơi bắn súng góc nhìn người thứ nhất kết hợp yếu tố nhập vai Hellgate: London của Namco Bandai Games và Flagship vừa được vị cứu tinh EA ấn định ngày phát hành mới dành cho thị trường Mỹ: đúng ngày lễ hội hóa trang Halloween sắp tới (tức 31/10). Sau 4 ngày, game sẽ vượt Đại Tây Dương để đến với game thủ châu Âu.

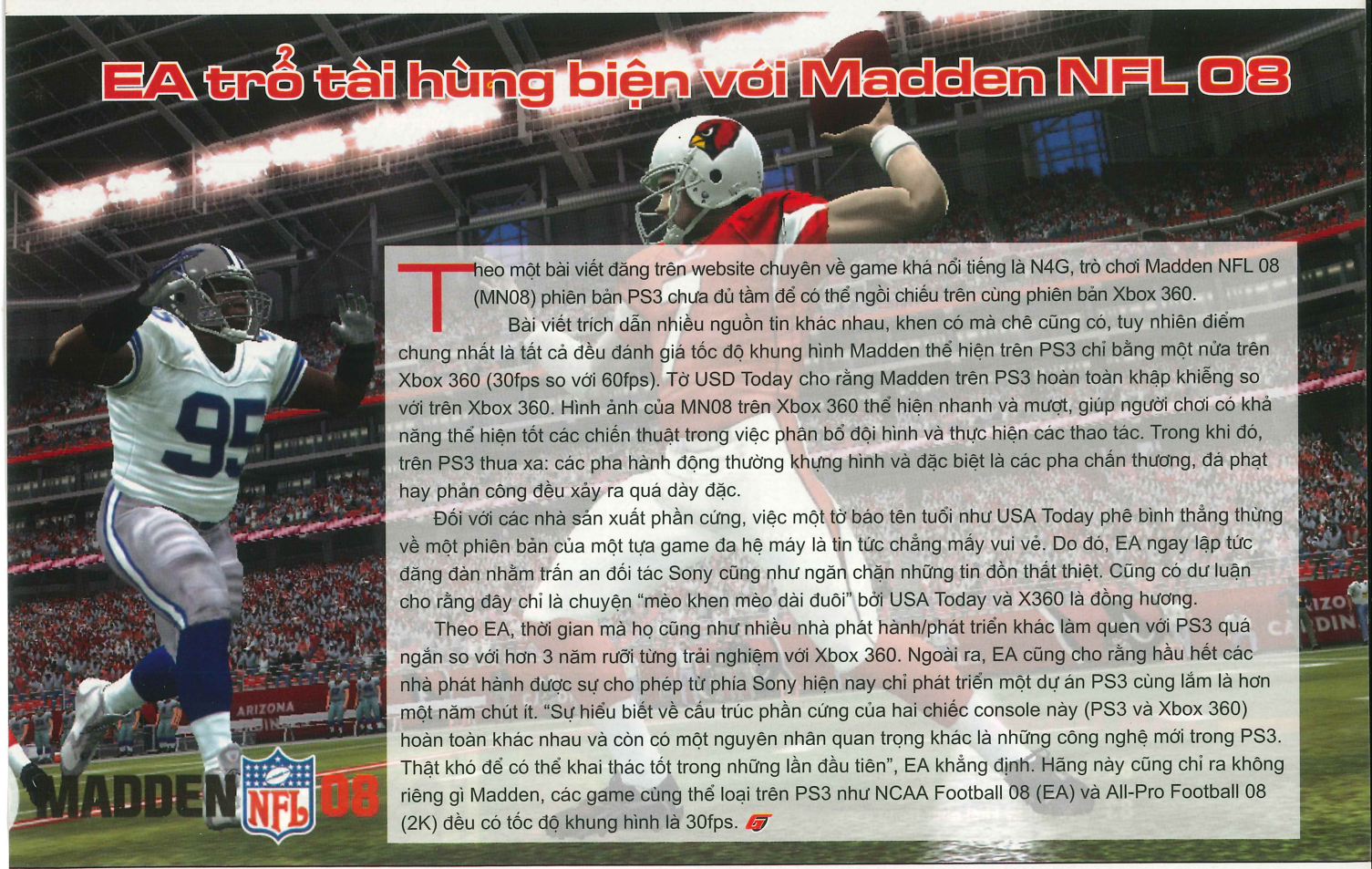
Dù thời điểm cuối tháng 10 xem ra vẫn một trời một vực so với lời hứa phát hành Hellgate: London trong dịp hè 2007 từng được tuyên bố, tuy nhiên với thông tin này, EA phần nào giải nhiệt cơn khát game đỉnh cho đông đảo người chơi tại Mỹ.

Trong Hellgate: London, người chơi sẽ được thưởng thức chút ít hương vị nhập vai thông qua các yếu tố như chủng loại, cấp độ và kỹ năng của nhân vật. Game hỗ trợ chế độ chơi co-op trực tuyến nhiều người, đa dạng vũ khí công nghệ cao và vô số loại ma thuật, một hệ thống kỹ năng và phép thuật độc đáo, quan trọng nhất là một cốt truyện hấp dẫn không lẫn vào đâu được với những nhiệm vụ đầy cam go.

Bên cạnh đó, nhà phát triển Flagship còn cung cấp nhiều dịch vụ giúp gia tăng kinh nghiệm cho người chơi như nội dung của hệ thống nhiệm vụ, bí mật về thế lực bóng tối, các loại vật dụng quý giá...

Được biết, nội dung của Hellgate: London xoay quanh câu chuyện thành phố London trong tương lai bỗng nhiên trở thành điểm đến lý tưởng của loài quỷ dữ bởi địa ngục không còn là chốn dung thân của chúng. Với số lượng đông như kiến và sức tàn phá khủng khiếp, chúng ồ ạt tấn công lên mặt đất. Vào vai những hiệp sĩ thánh chiến hiện đại đầy quả cảm, bạn sẽ phải hoàn thành sứ mạng chặn đứng loài quỷ dữ. giải cứu nhân loại bằng cách tìm và phong ấn cánh cửa liên kết thế giới và bóng đêm tại thành phố London.

Liệu Hellgate: London có xứng đáng được đánh giá là bước nhảy vọt mang tính đột phá trong thể loại game hành động - nhập vai hay không thì còn phải chờ xem.



EA trổ tài hùng biện với Madden NFL 08

Theo một bài viết đăng trên website chuyên về game khá nổi tiếng là N4G, trò chơi Madden NFL 08 (MN08) phiên bản PS3 chưa đủ tầm để có thể ngồi chiếu trên cùng phiên bản Xbox 360.

Bài viết trích dẫn nhiều nguồn tin khác nhau, khen có mà chê cũng có, tuy nhiên điểm chung nhất là tất cả đều đánh giá tốc độ khung hình Madden thể hiện trên PS3 chỉ bằng một nửa trên Xbox 360 (30fps so với 60fps). Tờ USD Today cho rằng Madden trên PS3 hoàn toàn khập khiễng so với trên Xbox 360. Hình ảnh của MN08 trên Xbox 360 thể hiện nhanh và mượt, giúp người chơi có khả năng thể hiện tốt các chiến thuật trong việc phân bổ đội hình và thực hiện các thao tác. Trong khi đó, trên PS3 thua xa: các pha hành động thường khựng hình và đặc biệt là các pha chấn thương, đá phạt hay phản công đều xảy ra quá dày đặc.

Đối với các nhà sản xuất phần cứng, việc một tờ báo tên tuổi như USA Today phê bình thẳng thừng về một phiên bản của một tựa game đa hệ máy là tin tức chẳng mấy vui vẻ. Do đó, EA ngay lập tức đăng đàn nhằm trấn an đối tác Sony cũng như ngăn chặn những tin đồn thất thiệt. Cũng có dư luận cho rằng đây chỉ là chuyện "mèo khen mèo dài đuôi" bởi USA Today và X360 là đồng hương.

Theo EA, thời gian mà họ cũng như nhiều nhà phát hành/phát triển khác làm quen với PS3 quá ngắn so với hơn 3 năm rưỡi từng trải nghiệm với Xbox 360. Ngoài ra, EA cũng cho rằng hầu hết các nhà phát hành được sự cho phép từ phía Sony hiện nay chỉ phát triển một dự án PS3 cùng lắm là hơn một năm chút ít. "Sự hiểu biết về cấu trúc phần cứng của hai chiếc console này (PS3 và Xbox 360) hoàn toàn khác nhau và còn có một nguyên nhân quan trọng khác là những công nghệ mới trong PS3. Thật khó để có thể khai thác tốt trong những lần đầu tiên", EA khẳng định. Hãng này cũng chỉ ra không riêng gì Madden, các game cùng thể loại trên PS3 như NCAA Football 08 (EA) và All-Pro Football 08 (2K) đều có tốc độ khung hình là 30fps.

CUỘC THI VIẾT TRÒ CHƠI VÀ ỨNG DỤNG TRÊN THIẾT BỊ DI ĐỘNG

mobile labs 2007

Hãy gửi nhanh sản phẩm của bạn
để được nhiều người bình chọn và tăng cơ hội chiến thắng!

Đối tượng tham gia: **Tất cả mọi người đều có thể đăng ký tham gia cuộc thi** (trừ nhân viên FPT)
Thể lệ cuộc thi và thông tin chi tiết: **http://www.mobilelabs.com.vn**
Hạn nộp sản phẩm dự thi: **23 giờ ngày 30/9/2007**
Công bố kết quả sơ khảo: **30/10/2007**
Đêm trao giải: **20h, 01/12/2007, Truyền hình trực tiếp trên VTV1**

GIẢI THƯỞNG:

01 Giải nhất: **50 Triệu đồng** + 01 Điện thoại di động trị giá **11 Triệu đồng**
02 Giải nhì: **30 Triệu đồng** + 01 Điện thoại di động trị giá **8 Triệu đồng**
03 Giải ba: **20 Triệu đồng** + 01 Điện thoại di động trị giá **5 Triệu đồng**
05 Giải KK: **01 Điện thoại di động trị giá 5 Triệu đồng** + 01 thẻ cào MobiFone trị giá **1.000.000 đồng**

mobile ideas

Không cần sản phẩm mà vẫn đoạt giải!

Hãy gửi ý tưởng của bạn cho chúng tôi để có cơ hội trúng giải hàng tuần

http://www.mobilelabs.com.vn

ĐƠN VỊ TỔ CHỨC

VTV

FPT
CÙNG ĐI TỚI THÀNH CÔNG

BẢO TRỢ ĐƯỜNG TRUYỀN

mobifone
mọi lúc - mọi nơi

BẢO TRỢ THÔNG TIN

VNEXPRESS
TIN NHANH VIETNAM

THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

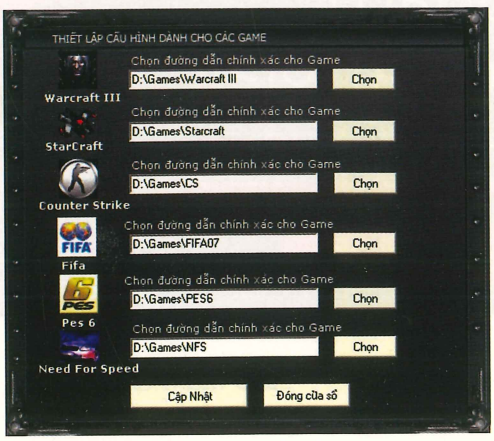
ESVN Launcher

Công cụ mới cho người chơi eSport

Như các bạn đã biết, thể loại LAN Game (trò chơi có thể chơi qua mạng) nói chung hay thể thao điện tử (eSport) nói riêng ngay từ khi mới xuất hiện đã thu hút được một lượng lớn người chơi nhờ các đặc tính riêng như khả năng chơi đồng đội, tính cạnh tranh...

Tuy nhiên, trong giai đoạn từ năm 2004 cho đến nay, phong trào chơi LAN Game hay eSport Game tại các đại lý - cửa hàng I-café hoặc tại nhà trong cộng đồng game thủ Việt Nam có phần giảm sút đáng kể bởi sự thống trị của game online (thể loại MMORPG và Casual). Theo số liệu thống kê không chính thức của cộng đồng game thủ Việt Nam, tỷ lệ người chơi LAN Game hay eSport Game tại Việt Nam chỉ vào khoảng 10%, các thể loại khác chiếm đến 90%. Trong khi đó, tỷ lệ này trên thế giới là 55% (eSport/LAN Game).

Vậy đâu là nguyên nhân tạo ra sự mất cân đối và gần như là sự biến mất của thể loại LAN Game, eSport tại Việt Nam? Nhìn chung, có một số nguyên nhân chính sau:



1. Phiên bản game được cài trên máy người chơi (tại nhà hay i-Café) không tương thích với phiên bản sử dụng trên máy chủ, khiến người chơi không đồng nhất được game ngay trong một nội dung.

2. Game không được nâng cấp thường xuyên và thiếu địa chỉ tải về các bản nâng cấp, sửa lỗi mới nhất

3. Chưa có hệ thống game server riêng để kết nối game thủ chơi eSport với nhau.

4. Phần mềm bảo vệ khiến việc cài đặt các bản sửa lỗi, nâng cấp gặp khó khăn (tại các i-Café).

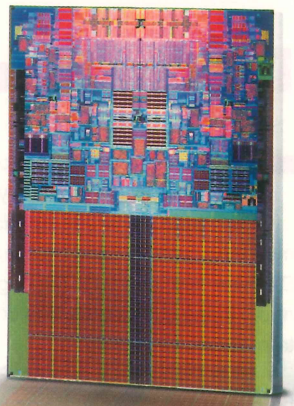
Nhằm giúp game thủ Việt Nam có thể tiếp cận và chơi eSport một cách nhanh và đơn giản nhất, từ 23/8, công ty Mạng Giải trí Việt Nam(VEN) thông qua trang chủ *http://www.esport.vn/* đã cung cấp phần mềm "tất cả trong một" ESVN Launcher với các tính năng hữu ích như: truy cập trực tiếp vào hệ thống server game của eSport Việt Nam, tự động cập nhật, nâng cấp từ xa, cung cấp thông tin "hot" về eSport; bảng xếp hạng, thư viện; cập nhật các phiên bản game, bản nâng cấp, bản sửa lỗi mới nhất.

Với ESVN Launcher, người chơi chỉ cần đăng nhập trên Launcher, hệ thống sẽ tự động lưu thông tin cá nhân và đăng nhập vào server để chơi. Khi có bất kỳ thông tin nào về nâng cấp hoặc bản sửa lỗi cho các game, hệ thống sẽ tự cập nhật và cho phép game thủ tải về trực tiếp một cách nhanh và chính xác kèm theo hướng dẫn cài đặt chi tiết.

Ngoài ra, với việc luôn cập nhật các thông tin mới nhất về tình hình phát triển, các hoạt động eSport trong và ngoài nước, ESVN Launcher còn là nơi gặp gỡ và giao lưu của tất cả game thủ yêu thích bộ môn thể thao điện tử.

Đối với các I-café, việc cài đặt và sử dụng ESVN Launcher góp phần hoàn thiện và đưa trung tâm game của mình từng bước tiếp cận với tiêu chuẩn phòng game quốc tế; tránh được tình trạng game thủ kêu ca thiếu game, sai phiên bản, chưa cài đặt server...

ESVN



Bộ vi xử lý Intel dựa trên kiến trúc Intel® CORE™ với Công nghệ tiết kiệm điện năng tiêu thụ thông minh - Intel® Intelligent Power Capability sẽ giúp bạn thực hiện điều đó.

Hiện nay, người sử dụng đã có thể tiết kiệm điện năng tiêu thụ với công nghệ mới này khi sử dụng bộ vi xử lý mới của Intel dựa trên kiến trúc Intel® Core™ với các dòng E2140, E2160... hoặc các dòng E4300 cho tới E6700, thậm chí đến như các dòng 4 nhân của Intel như Intel Q6600 cũng rất tiết kiệm điện với cơ chế tiết kiệm điện tự động bằng công nghệ Intel® Intelligent Power Capability.

tiết kiệm 40% tiền điện hàng tháng Tại sao không?

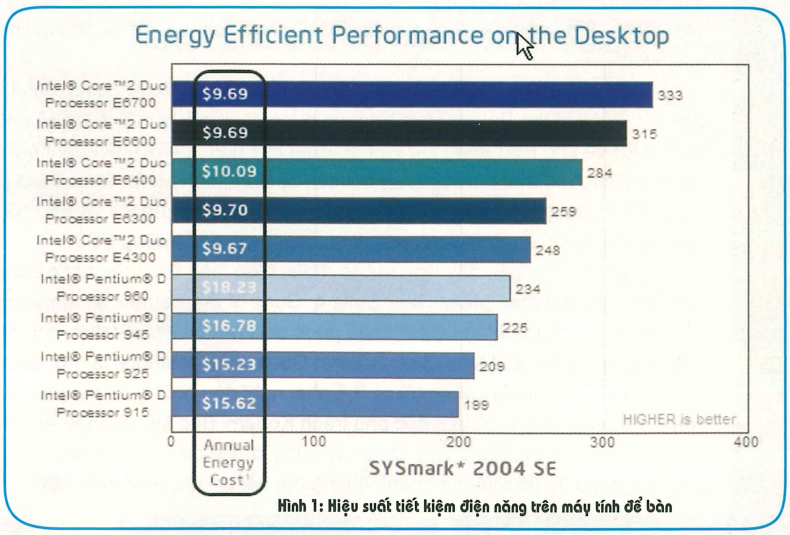
Cơ chế này sẽ hoạt động như sau:

Ví dụ như nếu bạn ở trong 1 căn hộ bình thường – căn hộ của bạn bao gồm 4 phòng ăn, phòng ngủ, phòng tắm và phòng làm việc và nếu bạn thường xuyên bật đèn, quạt hoặc máy lạnh trong tất cả 4 phòng thì đến cuối tháng bạn sẽ phải trả rất nhiều tiền điện. Tuy nhiên nếu cứ bắt bạn phải thường xuyên tắt đèn, quạt, máy lạnh,... trước khi rời phòng sẽ làm bạn rất mệt vì cứ phải nhớ tắt đèn, tắt quạt, máy lạnh... trước khi rời phòng này sang phòng khác. Không biết bạn đã bao giờ có cảm giác mệt mỏi đó chưa?

Còn nếu như bạn ở trong 1 căn hộ thông minh thì đèn sẽ bật sáng khi bạn vừa bước tới trước cửa phòng (tôi không nói là bước vào vì bước vào phòng mà lúc đó đèn mới bật thì bạn có thể đã đá trúng 1 vật nào đó hoặc vấp té vì không thấy đường), quạt hoặc máy lạnh sẽ bật lên nếu bạn ở trong phòng lâu hơn 5 phút. Bạn có thích như vậy không?

Nếu câu trả lời của bạn là CÓ thì bạn nên mua bộ vi xử lý Intel dựa trên kiến trúc Intel® Core™ với công nghệ **Intel® Intelligent Power Capability** – công nghệ này giúp cung cấp điện năng cho từng khu vực trong bộ vi xử lý nếu các khu vực này có nhu cầu, còn nếu không có nhu cầu thì công nghệ **Intel® Intelligent Power Capability** rất thông minh này sẽ giúp ngắt điện ở các khu vực đó --> giúp tiết kiệm điện năng tiêu thụ lên đến hơn 40% so với các bộ vi xử lý không có công nghệ này. Điều này sẽ là cực kỳ hữu ích nếu bạn đang phải đối đầu với tiền điện hàng tháng cho các phòng máy Game PC, các phòng lab PC trong các trường học hoặc trong các công ty, đặc biệt là các phòng máy có từ vài chục đến vài trăm máy trở lên.

Bạn có thể tham khảo Hình 1 để biết thêm chi tiết về sự hữu ích của công nghệ tiết kiệm điện năng tiêu thụ – ví dụ như bộ vi xử lý Intel E6300 có sức mạnh cao hơn bộ vi xử lý Intel Pentium D 945 (259 > 225), giá của Intel E6300 = giá Pentium D 945 - nhưng lại tiết kiệm điện năng hơn , tiết kiệm hơn 7USD/năm (16.78 USD – 9.7USD = 7.08USD – tiết kiệm hơn 42%). Hiện nay Việt Nam có khoảng 3 triệu máy vi tính, nếu tất cả đều sử dụng bộ vi xử lý Intel E6300 thì sẽ tiết kiệm được khoảng 7 x 3 triệu = 21 triệu USD/năm. Đây là 1 con số không nhỏ.



Hình 1: Hiệu suất tiết kiệm điện năng trên máy tính để bàn

Việc tiết kiệm điện năng tiêu thụ cho từng máy cũng giúp cho toàn bộ hệ thống ít tỏa nhiệt hơn và điều đó nghĩa là bạn đã đồng thời tiết kiệm rất nhiều tiền điện cho hệ thống máy lạnh và giải nhiệt. Một vấn đề mà các phòng máy hiện nay rất đau đầu khi phải đối phó với chi phí máy lạnh và giải nhiệt.

Và tôi chắc rằng bạn sẽ rất thích khi sử dụng bộ vi xử lý Intel dựa trên kiến trúc Intel® CORE™ với công nghệ **Intel® Intelligent Power Capability** này vì đi kèm với nó là sức mạnh vượt trội hơn 40% mà chi phí khi mua 1 bộ máy như vậy vẫn không thay đổi.

Để biết thêm thông tin kỹ thuật, người sử dụng có thể truy cập vào website: http://www.intel.com.

Người sử dụng có thể mua các bộ máy sử dụng bộ vi xử lý 2 nhân Intel® Core™2 Duo với công nghệ tiết kiệm điện thông minh **Intel® Intelligent Power Capability** tại tất cả các đại lý của Intel trên toàn quốc.

DƯƠNG QUỐC ÂN
GIÁM ĐỐC KỸ THUẬT
INTEL VIỆT NAM & ĐÔNG DƯƠNG

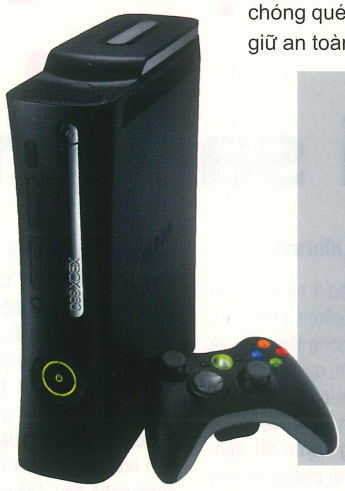
Microsoft thu gom dự án XNA

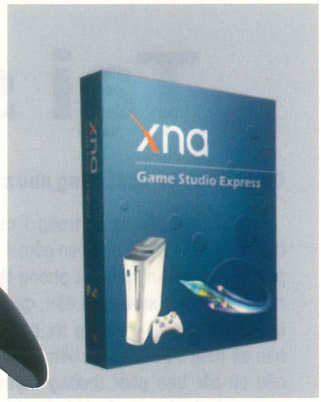
Tháng 3/2007, Microsoft đã phát động cuộc thi Dream-Build Play nhằm khuyến khích cộng đồng các nhà phát triển game độc lập tạo ra những tựa game Xbox 360 mới bằng cách sử dụng bộ công cụ XNA Game Studio Express. Để thêm "lửa" cho cuộc thi, ông chủ của Xbox 360 treo giải cho người thắng cuộc là một hợp đồng đóng gói và phát hành trò chơi trên Xbox Live Arcade.

Giữa tháng 8, tại sự kiện GameFest 2007, Microsoft đã công bố những tựa game xuất sắc nhất trong cuộc thi và thậm chí họ còn đem đến một tin vui đầy bất ngờ khi cho biết sẽ ký hợp đồng với cả 4 tựa game đầu bảng. Microsoft cho biết đã có hơn 4.500 người từ hơn 100 quốc gia gửi sản phẩm tham gia cuộc thi. Hai sản phẩm cùng đoạt giải nhất là Blazing Birds của tác giả David Flook (Ontario, Canada) và The Diskwasher: Dead Samurai của tác giả James Silva (New York, Mỹ). Hai vị trí còn lại lần lượt thuộc về Gravitron Ultra (tác giả Steve Olofsson, Thụy Điển) và Yo Ho Lablammo! (tác giả Daniel McGuire, Anh).

GameFest 2007 cũng là dịp để Microsoft trình diễn Schizoid, tựa game XNA Game Studio đầu tiên được hãng dự kiến phát hành trên Xbox Live Arcade vào cuối năm nay. Được quảng cáo là game thể loại co-op, Schizoid được thiết kế cho 2 người chơi, mỗi người sở hữu một phi thuyền (màu đỏ hay xanh tùy chọn) và ra sức điều khiển để tránh sự tấn công của đối phương. Tuy nhiên, do người chơi chỉ có thể tiêu diệt phi thuyền đối phương có cùng mã màu với mình nên cả hai cần phối hợp thật nhịp nhàng để nhanh chóng quét sạch đối phương cũng như giữ an toàn cho nhau.

> XNA Game Studio Express là bộ công cụ phát triển phần mềm của Microsoft, cho phép người dùng chạy Windows XP có thể tự tạo ra các game theo ý riêng của mình. Công cụ này dựa trên nền tảng Visual Studio Express và .NET, cho phép các nhà phát triển tạo game giả lập cho Xbox 360. Ngoài ra, người dùng có thể gia nhập vào nhóm các nhà phát triển với lệ phí hàng năm là 99USD.





METAL GEAR SOLID 4 GUNS OF THE PATRIOTS ngấp nghé Xbox 360

Ngay những ngày đầu tiên của tháng 8/2007, việc nhà bán lẻ HMV (www.hmv.co.uk) liệt kê cái tên Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots phiên bản Xbox 360 trong danh sách các tựa game sẽ có mặt vào tháng 9/2008 mà họ bắt đầu nhận đơn đặt hàng đã thực sự gây ra hàng loạt tin đồn khác nhau.

Hôm 6/8, đại diện HMV xác nhận với tạp chí GameSpot rằng khâu cập nhật nội dung trên website của hãng có sự nhầm lẫn và lấy làm tiếc vì đã tạo ra sự lộn xộn không đáng có này. Ngay sau đó, HMV nhanh chóng xóa bỏ thông tin kể trên khỏi website.

Là bản exclusive mới nhất trên PS3 của dòng Metal Gear Solid, Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots của Konami được đánh giá là một trong số những tựa exclusive cho PS3 đáng lưu ý nhất trong thời gian tới (dự kiến phát hành vào quý 1/2008). Sau thành công vang dội của bản đầu tiên Metal Gear Solid (tháng 9/2000) và của loạt bản tiếp nối của dòng game này trên hệ PS và PS2, Guns of the Patriots có nhiều tố chất tốt để thành công trên đấu trường PS3.

Tuy nhiên, dạo gần đây Konami có nhiều biểu hiện cho thấy hãng đang nghĩ đến việc mở rộng Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots sang một chiếc console khác. "Bởi vì Metal Gear Solid được sinh ra trên PlayStation nên dĩ nhiên là chúng tôi muốn nó [Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots] là một game cho PlayStation. Tuy nhiên chúng tôi có thể phải nghĩ đến những hướng phát triển khác", Kazumi Kitaue - Giám đốc phụ trách Konami Bắc Mỹ và châu Âu cho biết trong một lần trả lời phỏng vấn. Ông này cũng khẳng định Konami đang nghĩ đến một tựa game đa hệ máy để nhanh chóng thu hồi chi phí phát triển.

Thiên Long Bát Bộ
tl.gate.vn
Võ lâm suy tàn
Giang hồ loạn lạc
Anh hùng hội
Xuất Thiên Long
SỰ KIỆN CHÀO MỪNG OPEN-BETA
THẤT SẮC LONG CHÂU 15/8
cơ hội sở hữu Thú Nuôi Long Bảo Bảo
Miễn Thí
HOÀN TOÀN
FPT ONLINE
搜狐 SOHU.com
Thiên Long Bát Bộ. Bản quyền SOHU - Phát hành độc quyền bởi FPT Online
GAME THÚ
Nhà bảo trợ Thông Tin
nhạcSỐ.net
Nhà bảo trợ Media
THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM
Nhà bảo trợ Thông Tin Chính thức

Làng eSport thế giới mùa

SÔI ĐỘNG BLIZZCON

Là sự kiện thường niên của ông trùm Blizzard, Blizzcon năm nay được tổ chức trong hai ngày 3,4/8/2007 tại trung tâm triển lãm Anaheim Convention (Mỹ) với tâm điểm là việc ra mắt bản demo của Starcraft 2. Dịp này, Blizzard đã mời các game thủ chuyên nghiệp cũng như đại diện các cộng đồng Starcraft lớn tham gia chơi thử nghiệm, trong đó có thể nhắc đến những tên tuổi như Grubby, Moon, Creolophus... của Warcraft, Nal_ra, Reach, Xellos... của Starcraft.

Giải đấu Starcraft 2 đã diễn ra giữa 6 game thủ Hàn Quốc và 2 game thủ đến từ các quốc gia. Savior[gm] - game thủ đứng đầu KeSpA đã không gặp bất cứ trở ngại nào khác trên con đường tiến tới chức vô địch khi lần lượt chiến thắng Reach, Iris và Nal_ra.

Blizzcon 2007 thật sự là một ngày hội lớn của giới hâm mộ Blizzard khi cùng lúc diễn ra 3 sự kiện thi đấu lớn, vòng chung kết của Battle.net Season 5, Blizzcon Invitation 2007 và WoW Arenal Final.

Battle.Net Season 5 – Creolophus đăng quang

Luôn được đánh giá là một sự kiện quan trọng hàng năm được tổ chức bởi Blizzard, vòng chung kết Battle.net Season 5 năm nay là nơi quy tụ những game thủ đứng đầu hệ thống các server của Blizzard.

Sau nhiều cuộc so tài, 2 gương mặt cuối cùng lọt vào trận chung kết được xác định là game thủ Remind với tham vọng giành chức vô địch lần thứ 4 và game thủ người Na-uy Creolophus, người luôn mong có được một danh hiệu lớn trước khi giải nghệ để tập trung cho học tập.

Trận chung kết đã diễn ra hết sức kịch tính, hai bên cân tài cân sức nhưng cuối cùng chiến thắng bất ngờ thuộc về Creo sau 3 game. Trước đó, Creo đã hạ những game thủ Night Elf mạnh nhất thế giới như Remind, Moon. Chiến thắng này không chỉ có rất nhiều ý nghĩa với Creo bởi anh đã đạt được mục tiêu bấy lâu nay của mình mà còn chứng minh rằng không chỉ người Hàn Quốc mới biết chơi Night Elf.

WARCRAFT NÓNG BỎNG SỰ KIỆN LỚN

Trong suốt tháng 7 và nửa đầu tháng 8 vừa qua, liên tục những sự kiện lớn của Warcraft thế giới đã diễn ra như ProGamer League, WWW Summer Grand Prix, e-Stars Seoul và IEF 2007. Các sự kiện này đã thu hút nhiều game thủ hàng "top" thế giới hiện nay tham gia tranh tài với giải thưởng lên đến hàng chục nghìn đôla Mỹ.

Điểm đặc biệt của các sự kiện này là sự áp đảo của các game thủ Human và Night Elf. Nếu như 2 thành viên của clan World Elite là Sky, Infi thay nhau giành chức vô địch PGL và IEF 2007 với Human thì những người chiến thắng tại WWW và e-Stars Seoul lại là các game thủ Night Elf. Moon tiếp tục thống trị giải WWW với chức vô địch lần thứ 6 của mình. Với những sự kiện lớn nhỏ kéo dài, 2007 có thể được xem là năm bùng nổ và thành công của làng Warcraft thế giới.

WEG e-Star 2007 - Hàn Quốc thất thủ trên sân nhà

Từ ngày 9-11/8/2007, tại thủ đô Seoul, Hàn Quốc đã diễn ra giải WEG e-Stars 2007 với sự góp mặt của bốn đội hàng đầu thế giới là Made in Brazil(Mibr), fnatic, X7-Hacker và đội chủ nhà eSTRO.

Sau hai ngày tranh tài, fnatic và X7-Hacker lọt vào trận chung kết. Nhờ phong độ xuất sắc và ổn định của tất cả thành viên trong đội, fnatic đã giành chiến thắng trước X7- Hacker với tỷ số 2-0 (16-8, 19-17) đầy thuyết phục. Phần thưởng cho nhà vô địch là 25.000USD, trong khi đó X7-Hacker đành chấp nhận ngôi á quân với phần thưởng trị giá 10.000USD.

chạy "sô"

STARSWAR 4 - CHÂU Á TRANH TÀI

Trong các ngày từ 14/7-17/7/2007, tại Hàn Quốc, các game thủ yêu thích Warcraft đã được thưởng thức một đại tiệc, đó là sự kiện StarsWar 4. Đây là cuộc chạm trán giữa 3 thế lực mạnh nhất của làng Warcraft hiện nay: Hàn Quốc, Trung Quốc và châu Âu.

Trong sự kiện này, mỗi khu vực được chọn ra 8 game thủ mạnh nhất và được chia thành 2 đội để đối đầu với các đối thủ của 2 khu vực còn lại. Hàn Quốc có trong tay những game thủ hàng đầu thế giới như Moon, Lucifer, FoV, Remind... nhưng châu Âu cũng không hề thua kém với Grubby, ToD, Insomnia... Dù mới nổi lên gần đây nhưng Trung Quốc đã có những game thủ đẳng cấp cao nhất như Sky, Fly100% hay suhO. Tên của 6 đội tham gia thi đấu cũng được đặt theo đúng phong cách Warcraft, chẳng hạn như Kylin, Dragon (Trung Quốc), Andromeda, Covanoil (Hàn Quốc), Skywalkers, Romantic Elves (châu Âu). Suốt thời gian của giải, 6 đội đã cống hiến cho khán giả những trận đấu hấp dẫn và kịch tính, sau cùng Covanoil và Romantic Elves vinh quang bước vào trận chung kết.

Trận chung kết đã diễn ra đúng với những gì cần có ở một trận đấu đỉnh cao, cân bằng và quyết liệt. Cuối cùng, đội chủ nhà CovaNoil đã xuất sắc giành chiến thắng nhờ phong độ và sự tỏa sáng của game thủ Undead kì cựu FoV - một mình FoV đã đánh bại 3 thành viên của Romantic Elves là ToD, Sase và Neytpoh.

HƯỚNG ĐẾN CHUNG KẾT WCG 2007

Vòng đấu loại WCG 2007 tại các quốc gia trên thế giới thực sự đang nóng dần lên vào những giờ phút chót. Tại Thụy Điển, dù từng thất bại vòng sơ loại lần thứ nhất nhưng cuối cùng thì SK-Gaming cũng có mặt tại vòng chung kết WCG Thụy Điển sau khi trở thành một trong hai đội đứng đầu tại vòng sơ loại lần thứ hai. Sk-Gaming cùng với fnatic, NiP, Begrip và những đội Counter Strike hàng đầu Thụy Điển bước vào vòng chung kết được tổ chức từ 17-19/8/2007. Cuối cùng, fnatic đã xuất sắc giành chiến thắng trước NiP với tỷ số 2-0 (16-7, 16-3) trong trận chung kết và đoạt tấm vé duy nhất của Thụy Điển tham dự WCG 2007.

Tại Nga, vòng chung kết WCG 2007 đã kết thúc với sự lên ngôi của KPOBb. Với thành phần chính là những cựu binh của Virtus.Pro, KPOBb đã giành chiến thắng trước Begrip Gaming với tỷ số 2-0 (16-8, 16-12).

Tại Anh, sau thất bại tại vòng loại ESWC, 4Kings đã vượt qua được Dignitas để nhận lấy chiếc vé đến Mỹ. Trong khi đó, tại Trung Quốc, wNv.cn đoạt chức vô địch quốc gia sau khi đánh bại người anh em wNv.gm trong trận chung kết.

Tại Phần Lan, tấm vé đến Mỹ chỉ là sự tranh chấp giữa hai ông lớn Logitech.fi và 69N-28E. Với phong độ tốt và khát khao khẳng định tên tuổi của mình, 69N-28E đã giành chiến thắng trước Logitech.fi với tỷ số 2-0(16-5, 16-11).

Và tại xứ sở bò tót, do game thủ và Ban tổ chức giải đấu WCG nước này tỏ ý muốn tổ chức thi đấu ngay trên sân Santiago de Bernabeu của đội bóng hoàng gia Real Madrid nên nhà tài trợ Samsung đã cắt bỏ 70% chi phí tổ chức vòng loại WCG tại Tây Ban Nha.

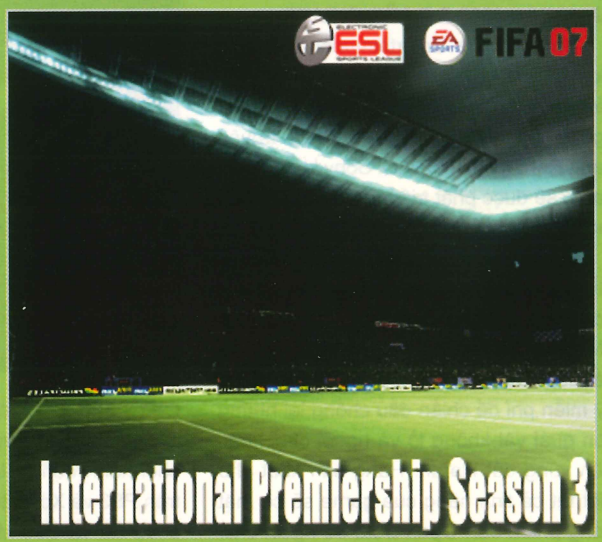
INTERNATIONAL PREMIERSHIP SEASON 3 - CÚP C1 CHÂU ÂU

Là giải bóng đá điện tử quy tụ các đội FIFA mạnh nhất của châu Âu, International Premiership Season lần 3 sẽ khởi tranh từ 15/8-3/9/2007. Giải thi đấu theo thể thức 5on5 và chia làm 2 bảng: hạng nhất là International PremiershipSeries với 16 đội và hạng nhì Knock - Out Series với 32 đội.

Trước đó, vào ngày 5/8, trận tranh siêu cúp châu Âu giữa vô địch IPS 2 – Team NoA với vô địch KO2 – eXnet đã diễn ra với chiến thắng 16-04 thuộc về Team NoA, đây dược xem là hoạt động làm nóng bầu không khí trước IPS 3.

Tại IPS 3 lần này, team NoA tiếp tục là ứng cử viên sáng giá nhất cho chức vô địch dựa trên một đội hình rất mạnh và đồng đều, trong khi đối thủ có nhiều khả năng đánh bại họ là Dignitas đã không vượt qua vòng đấu loại và đành ngậm ngùi chơi tại giải KO3. Team NoA sẽ thi đấu ở bảng A với các đội như PGS, eXnet và IQFIGHTERS.

ESVN



WORLD IN CONFLICT CHỜ LỆNH

Sierra cho biết giai đoạn phát triển trò chơi chiến thuật World in Conflict (phiên bản PC) đã hoàn tất và tái khẳng định game sẽ được phát hành đúng vào ngày 18/9/2007 như đã công bố. Hiện vẫn chưa có bất kỳ tin tức gì về bản trên Xbox 360.

Game lấy bối cảnh thế giới những năm 1980, khi mà các quốc gia có "máu mặt" bắt đầu phát động một cuộc chiến mới nhằm phân chia lại ảnh hưởng của mình sau chiến tranh lạnh.

Ngoài mục chơi đơn, bạn còn có thể cùng 8 chiến hữu khác "xông pha" trận mạc ở mục chơi multi-player mà không cần quan tâm đến nhiệm vụ thu thập tài nguyên như thường thấy ở nhiều game chiến thuật khác, giúp người chơi tập trung hơn vào các trận đánh mang tính sống còn, đẩy cao kịch tính và sự căng thẳng trong một tựa game pha trộn hài hòa yếu tố chiến thuật thời gian thực và hành động - bắn súng.

RỰC RỊCH FAR CRY 2

Cuối cùng thì Ubisoft cũng chính thức ấn định thời điểm phát hành cho Far Cry 2, trò chơi bắn súng góc nhìn người thứ nhất hiện đang trong giai đoạn phát triển tại studio đặt tại Montreal của hãng này. Far Cry 2 sẽ có mặt vào mùa xuân 2008 cho hệ PC. Hiện thông tin về trò chơi này khá ít và chưa rõ liệu Ubisoft có mang Far Cry 2 lên chiếc console nào không.

RAMAYAN 3392 A.D LÊN ONLINE

Sony Online Entertainment và Vrigin Comics vừa ký kết một thỏa thuận hợp tác sản xuất một tựa game trực tuyến nhiều người chơi (MMO) dựa trên xêri truyện tranh Ramayan 3392 A.D. Sony khẳng định game sẽ được phát triển trước hết cho PC, thời điểm phát hành chưa được công bố.

Một tin khác liên quan đến thể loại MMO, hãng Acclaim Games công bố giai đoạn thử nghiệm Open Beta của trò chơi 2Moons (*http://2moons.acclaim.com*) đã bắt đầu. Game cho phép người chơi đăng ký miễn phí để chiến đấu chống lại những con quái vật khổng lồ và người chơi khác trên vùng đất Haran. Hãng sản xuất cho biết tất cả tính năng của game sẽ có mặt trong phiên bản Open Beta để người chơi có thể đánh giá toàn bộ game và qua đó nhận được những phản hồi để hoàn thiện trước khi vào giai đoạn thương mại hóa.

Ngoài ra, Sony cũng cho biết sẽ phát hành trò chơi hành động Heavenly Sword độc quyền cho chiếc PS3 vào ngày 12/9/2007 sắp tới.

LOTR: ONLINE MỞ RỘNG

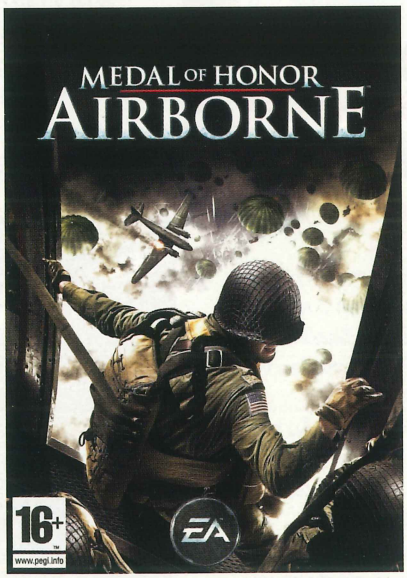
Codemasters Online cho biết nội dung tải mới về cho trò chơi nhập vai trực tuyến nhiều người chơi Lord of the Rings Online: Shadows of Angmars đã được phát hành vào ngày 21/8. Mang tên Book 10: The City of the Kings, đây có thể xem là bản nâng cấp cho LOTR Online bởi cung cấp 100 nhiệm vụ mới, nhiều quái vật hơn và đặc biệt là gameplay thú vị hơn.

GAMECOCK RA GAME MỚI

Gamecock vừa công bố ngày phát hành chính thức cho 2 tựa game mới là Fury và Dementium: The Ward. Cụ thể, Fury - trò chơi nhập vai trực tuyến trên PC - sẽ được phát hành vào ngày 9/10, còn trò chơi FPS trên hệ DS là Dementium: The Ward sẽ có mặt vào ngày 31/10.

MOH: AIRBONE BẢN DEMO

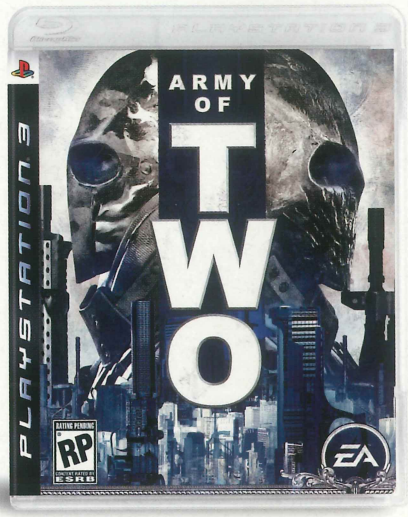
EA cho biết, từ 23/8, người chơi có thể tải về bản demo của trò chơi hành động - bắn súng Medal of Honor Airbone trên Xbox 360 và PC từ dịch vụ Xbox Live Marketplace hoặc website chính thức của trò chơi - *http://www.ea.com/moh/airborne/index.jsp*.



CRYSIS THEO SÁT ARMY OF TWO

Cuối tháng 7 vừa qua, EA cho biết trò chơi hành động - bắn súng Army of Two trên PS3 và Xbox 360 sẽ ra mắt người chơi châu Âu và Bắc Mỹ vào ngày 15/11 sắp tới. Đầu tháng 8 này, EA lại tiếp tục công bố Crysis dành cho hệ PC (cũng thuộc thể loại hành động - bắn súng) sẽ được phát hành sau Army of Two đúng một ngày. Theo giới chuyên môn, Army of Two và Crysis là hai con át chủ bài mà EA sử dụng với tham vọng vét sạch khách hàng trong mùa mua sắm cuối năm nay.

Cạnh đó, EA cũng công bố trượt ván Skate sẽ xuất hiện trên các kệ đĩa dành cho Xbox 360 từ ngày 12/9, phiên bản dành cho PS3 vào ngày 24/9. Hiện bản demo cho phiên bản X360 đã có trên Xbox Live.



BÍ ẨN THE SWARM

Hãng phát hành Buka Entertainment và nhà phát triển Targem Games cho biết đang thực hiện một tựa game mới thuộc thể loại hành động kết hợp yếu tố phiêu lưu với góc nhìn người thứ 3 mang tên The Swarm. Theo dự kiến, game sẽ được phát hành vào quý 1/2008 tuy nhiên Buka cũng như Targem Games không cung cấp thông tin chi tiết về hệ máy.

TIMESHIFT ĐÃ CÓ NGÀY PHÁT HÀNH

Trò chơi hành động - bắn súng của bộ đôi Sierra và Saber đang được đông đảo game thủ trông ngóng, TimeShift (bản PC và Xbox 360), sẽ chính thức phát hành vào ngày 30/10 tại thị trường Bắc Mỹ. Trong khi đó, phiên bản trên PS3 nhiều khả năng sẽ ra mắt vào tháng 12.

NÂNG CẤP LOST PLANET

Capcom cho biết bản nâng cấp mới cho phiên bản trên PC và Xbox 360 của trò chơi hành động - bắn súng Lost Planet: Extreme Condition có thể được tải về miễn phí từ ngày 16/8.

Bản cập nhật phiên bản trên PC sẽ cung cấp những tính năng cải tiến mới để

có thể khai thác tối đa sức mạnh của công nghệ đồ họa DirectX 10 và 4 bản đồ mục chơi multi-player mới. Ngoài ra, cũng từ thời điểm trên, gói bản đồ PC Map Pack #2 sẽ được cung cấp dưới dạng bản tải về miễn phí và gồm 4 bản đồ như Battleground, Lost Technology, Ruins và Ice Drop (tổng dung lượng khoảng 400MB).

Trong khi đó, 3 bản đồ Lost Technology, Ruins và Ice Drop trong gói PC Map Pack #2 vốn đã có mặt trong gói Map Pack #3 dành cho phiên bản trên Xbox 360 của Lost Planet cũng cho phép tải về miễn phí qua Xbox Live Marketplace từ ngày 16/8.

QUAKE WARS PHÁT HÀNH VÀO MÙA THU

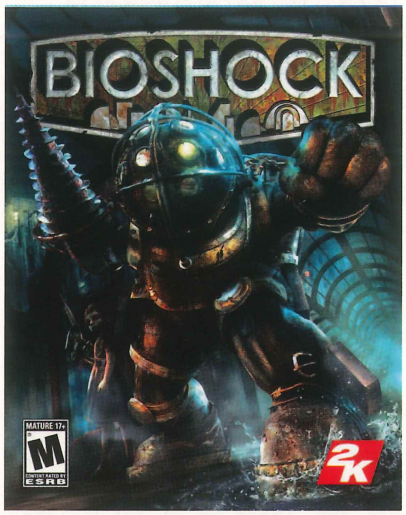
Tại sự kiện QuakeCon 2007 diễn ra vào đầu tháng 8 này, id Software và Activision cho biết họ đã lên kế hoạch phát hành trò chơi hành động Enemy Territory: Quake Wars (trên PC) vào ngày 2/10 tới đây tại thị trường Mỹ. Trước đó, trò chơi này cũng đã được ấn định thời điểm phát hành tại châu Âu, cụ thể vào ngày 28/9.

Lấy bối cảnh thiên hà QUAKE năm 2065, game đưa người chơi đến với cuộc chiến không khoan nhượng giữa lực lượng bảo vệ trái đất GDF và lũ quân tàn bạo Strogg. Enemy Territory: Quake Wars không chỉ hấp dẫn người chơi bởi phần gameplay và nhiều loại vũ khí tối tân, mà còn bởi nền đồ họa hoành tráng, hệ thống vật lý thời gian thực và hệ thống mã mạng hoàn toàn mới - giúp tạo nên những chiến trường rộng lớn cho 24 người chơi từ những địa điểm khác nhau ở thế giới thực.

Cũng tại QuakeCon năm nay, id Software trình làng một tựa game hành động mới mang tên Rage với hy vọng cạnh tranh với Crysis của EA. Không dừng lại ở đó, hãng này còn hứa hẹn Rage sẽ có mặt trên mọi hệ máy (PC, Xbox 360, PS3 và cả MAC) và mang đến một phong cách chơi mới đầy sáng tạo. Game sẽ được kết hợp 50% lối chơi của thể loại "chạy và bắn" với nhiều thể loại khác như đua xe và phiêu lưu.

TIN VUI TỪ BIOSHOCK

Đầu tháng này, ông Ken Levine - chủ tịch kiêm đồng sáng lập studio Irrational Games - chính thức xác nhận với tạp chí GameSpot rằng trò chơi BioShock đã sẵn sàng và chắc chắn được phát hành vào ngày 21/8 sắp tới tại khu vực Bắc Mỹ. Cùng với Madden NFL 08 (phát hành 14/8), BioShock được giới chuyên môn ví von là những phát pháo mở màn cho cuộc đổ bộ của hàng loạt tựa mới trong quý 4/2007 sau mùa "hạn game".



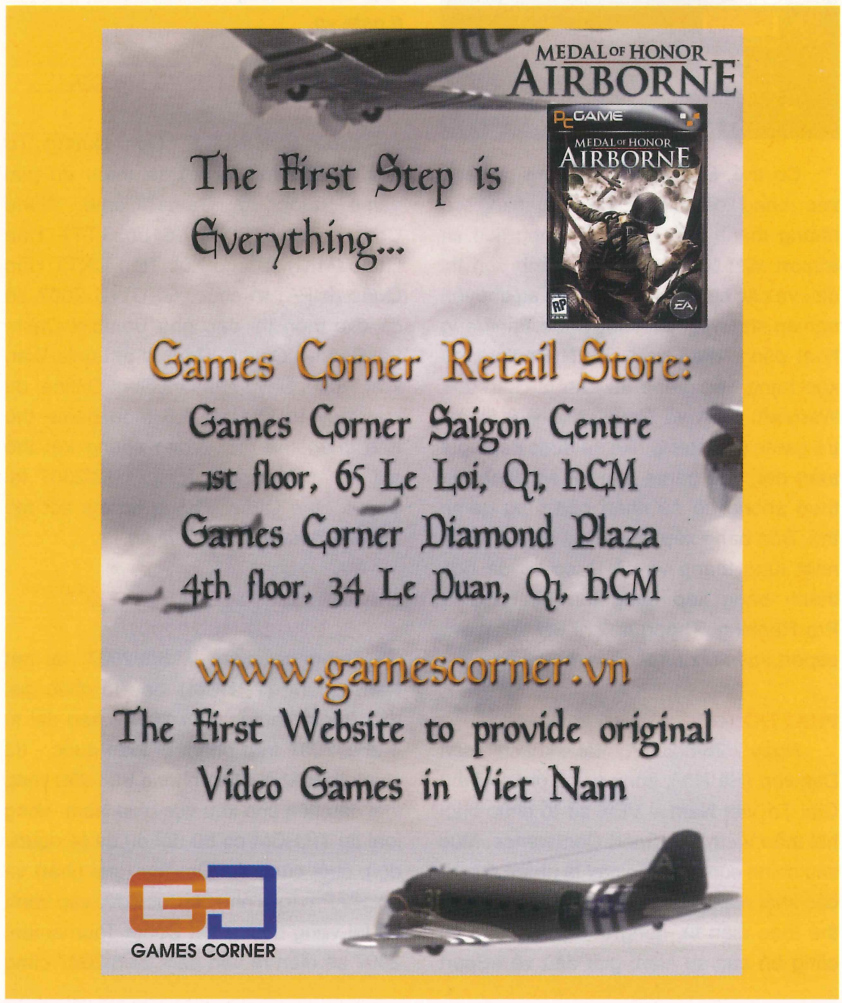
Ngược lại, hôm 10/8 vừa qua, những ai đang mỏi cổ đợi trò chơi nhập vai trực tuyến Age of Conan: Hyborian Adventures trên PC và Xbox 360 lại một lần nữa bị Funcom USA "lật kèo" khi hãng chính thức công bố trò chơi sẽ được phát hành vào 25/3 năm sau chứ không phải 30/10/2007 như dự kiến.

WORLD OF WARCRAFT THẮNG LỚN

Hôm 24/7, Blizzard Entertainment hào hứng công bố trò chơi nhập vai trực tuyến nhiều người chơi World of Warcraft của họ đã vượt ngưỡng 9 triệu người đăng ký trên phạm vi toàn cầu sau chưa đầy 3 năm phát hành (23/11/2004).

GRAW2 KHAI HỎA TRÊN PS3 VÀ PSP

Từng được hứa hẹn phát hành vào đầu năm 2007 cùng phiên bản trên PC và Xbox 360, nhưng đến tận thời điểm giữa tháng 8 này (17/8) Ubisoft mới ấn định ngày ra mắt chính thức cho trò chơi hành động GRAW2 phiên bản trên PS3 và PSP. Theo đó, cả hai được phát hành vào ngày 21/8.



HOẠT ĐỘNG TRONG NƯỚC: XEM CHI TIẾT TẠI WWW.PCWORLD.COM.VN

ESVN RANKING - ĐẲNG CẤP ESPORT

Cổng thông tin chính thức của thể thao điện tử Việt Nam - ESVN Portal (*www.esport.vn*) vừa giới thiệu bảng xếp hạng ESVN Ranking. Đây là bảng vàng ghi nhận tên tuổi của những game thủ có thành tích xuất sắc trong lịch sử eSport Việt Nam. Ngoài ra, bảng xếp hạng này còn là cơ sở vững chắc để xác định những game thủ đang thi đấu tốt, từ đó xây dựng những hạt giống chất lượng cho các giải đấu chuyên nghiệp sắp tới.

Cụ thể, ESVN Pro Ranking là bảng xếp hạng các clan, team, gaming có những thành tích xuất sắc trong lịch sử eSport Việt Nam dựa trên thành tích thi đấu và các tiêu chuẩn đánh giá sự chuyên nghiệp như website, đồng phục, tình trạng hoạt động. Hiện nay, ESVN Ranking sẽ xếp hạng các game thi đấu là Starcraft, Warcraft, FIFA và Counter Strike. Ngoại trừ game Counter Strike sẽ được đánh giá toàn đội, các game còn lại sẽ đánh giá theo phong độ cá nhân của từng game thủ. Bốn bảng xếp hạng này sẽ được cập nhật từng tháng và sẽ là cơ sở để hợp thành bảng xếp hạng lớn nhất ESVN Pro Ranking. Thông tin chi tiết tại: *www.esport.vn/index.php?p=esvnranking.*

PHÁT ĐỘNG VESC 2007

Ngày 28/8/2007, tại khách sạn Daewoo (Hà Nội), công ty cổ phần Mạng Giải Trí Việt Nam – VEN sẽ tổ chức buổi hội thảo Vietnam eSport Conference. Mục tiêu chính của hội thảo này là nhằm đưa ra các khái niệm, định nghĩa và thảo luận về thể thao điện tử, đồng thời phát động và công bố các sự kiện, giải đấu về eSport tại Việt Nam trong thời gian sắp tới, trong đó có giải Vô Địch Thể Thao Điện Tử Việt Nam – VESC 2007 (Vietnam eSports Championship 2007) được phát động bởi tạp chí Thế giới Vi Tính - PC World Vietnam, công ty VEN và MRD là hai đơn vị đồng tổ chức.

THIÊN LONG BÁT BỘ OPEN BETA

Thiên Long Bát Bộ Việt Nam (TLBB) do công ty cổ phần Dịch Vụ Trực Tuyến FPT (FPT Online) phát hành bắt đầu giai đoạn Open Beta từ ngày 15/8/2007. Với phiên bản Open Beta, người chơi TLBB có dịp tìm hiểu và khám phá các tính năng mới cập nhật như chức năng hỗ trợ của bang phái và chức năng xây dựng thành thị; thử y phục trong quầy bán đồ; tùy thân Nguyên Bảo Thương Điếm và rất nhiều chức năng khác. TLBB còn bổ sung khá nhiều vật phẩm hữu ích trong shop Nguyên Bảo. Ngoài ra, Thất Sắc Long Châu - một sự kiện mang đặc trưng của TLBB - cũng được tái hiện đúng vào ngày bắt đầu Open Beta với các giải thưởng hấp dẫn. Thông tin chi tiết tại: *http://tl.gate.vn.*

CON ĐƯỜNG TƠ LỤA THAM GIA GNGWC 2007

Theo VDC-Net2E, Con Đường Tơ Lụa (SilkRoad Online) sẽ tham dự giải game quốc tế Game&Game World Championship 2007 do bộ TTTT Hàn Quốc (MIC) và cục Xúc Tiến CNTT Hàn Quốc (KIPA) tổ chức. GNGWC 2007 sẽ có các môn thi đấu như Bomb'N Dash, SilkRoad – Online, Record of Lunia War, War Rock, Navy Field và Shot Online, dự kiến quy tụ khoảng 1,5 triệu game thủ trên khắp thế giới. Vòng chung kết thế giới sẽ diễn ra vào ngày 1/12/2007 tại Seoul, Hàn Quốc. Thông tin chi tiết tại: *http://conduongtolua.com.vn.*

HƯỚNG ĐẾN VÒNG CHUNG KẾT BOOM TOURNAMENT 2007

Trong hai ngày 4, 5/8/2007, tại rạp Nam Quang (TP.HCM), ban tổ chức giải đấu Boom Tournament 2007 - kéo dài từ 4-26/8/2007 trên phạm vi toàn quốc - đã chính thức khởi động những trận đấu vòng loại đầu tiên cho khu vực phía Nam. Vòng loại tại TP.HCM có 80 đội dự thi (4 người/đội), cuối cùng đội Destiny (giải nhất) và đội HV Pro (giải nhì) tiếp tục bước vào tranh tài tại vòng chung kết Boom Tournament 2007 sẽ diễn ra vào đêm 26/8/2007 cũng tại TP.HCM với 6 đại diện còn lại của khu vực miền Bắc, miền Trung và miền Tây (mỗi khu vực 2 đội). Thông tin chi tiết tại: *www.boom.com.vn.*

THIÊN ĐỊA ANH HÙNG OPEN BETA

Từ 8/8/2007, trò chơi trực tuyến Thiên Địa Anh Hùng (TĐAH) do công ty Fonvista, VDC và Centech phối hợp phát hành tại Việt Nam đã chính thức Open Beta. Trong giai đoạn Open Beta, game thủ có dịp tìm hiểu rõ hơn các tính năng của TĐAH, đặc biệt là quy luật ngũ hành tương sinh tương khắc. Quy luật này được áp dụng ngay từ khi game thủ lựa chọn ngày tháng năm sinh cho nhân vật, đồng thời sẽ ảnh hưởng đến quá trình phát triển của nhân vật về sau. Không chỉ thế, quy luật ngũ hành còn tác động đến chiêu thức võ công khi nhân vật thi triển trong một môi trường thời tiết và địa điểm cụ thể. Thông tin chi tiết tại: *www.anhhung.com.vn.*

SHAIYA VỚI CHƯƠNG II: SỰ TRỞ LẠI CỦA RỒNG

Shaiya vừa nâng cấp thành "Chương II: Sự Trở Lại Của Rồng", bao gồm hai phần là "Chủng tộc rồng hồi sinh" và "Lời sấm truyền". Ở phần "Chủng tộc rồng hồi sinh", các chiến binh phải đối đầu với hai con trùm "hoành tráng" là Rồng Lửa và Rồng Nước. Ngoài ra, trong phần này sẽ có sự xuất hiện của vật phẩm Thần Thánh. Trong phần "Lời sấm truyền", các chiến binh sẽ bước vào 6 cánh cửa canh giữ linh hồn tộc rồng và thấy được dung mạo của kẻ bí ẩn, người có quyền lực tối cao trong sự trở lại của tộc rồng. Điều đặc biệt là ở giữa Chương II sẽ là "Phần 3: Con đường nữ thần" với những thử thách mới dành cho chiến binh tại vùng đất Sa Mạc Chết và Thảo Nguyên Sự Sống cùng nhiều vật dụng, thú cưỡi, nhiệm vụ mới nhất trong thế giới Shaiya. Dịp này, nhà phát hành SaigonTEL cũng mở cụm máy chủ Old. Thông tin chi tiết tại: *http://www.shaiya.com.vn.*

Thế Giới Hoàn Mỹ
www.TheGioiHoanMy.vn
Thiên Thượng Nhân Gian
10 chuyến du lịch Bắc Kinh
và cơ hội Hát với Đan Trường
Phiên bản mới
Thiên Thượng Nhân Gian
完美时空
PERFECT WORLD
DEC
Online Entertainment
Thông tin chi tiết xem tại www.thegioihoanmy.vn

Trả tiền để không

Hàng ngàn năm đã trôi qua kể từ chuyến Tây Du thỉnh kinh. Tôn Ngộ Không quả như sự kỳ vọng của mọi người, thần và phật, vẫn miệt mài với nhiệm vụ quét sạch không biết bao nhiêu tà ma, yêu quái trên tứ đại bộ châu...

Bao cuộc bể dâu, núi rừng âm u ngày nào đã nhường chỗ cho những tòa nhà chọc trời, dây điện, cáp quang... Thời đại của Internet và trò chơi trực tuyến (game online) đã đến. Ngộ Không cũng đã vào game để diệt quái vật ảo nhằm duy trì tinh thần hành hiệp trượng nghĩa. Bệnh nghề nghiệp mà! Thỉnh thoảng Ngộ Không cũng ghé TP.HCM, Hà Nội hay các tỉnh ở Việt Nam để chơi game online. Làm ra làm mà chơi ra chơi, Ngộ Không "cày" game online cũng rất chăm chỉ và cũng kiếm được rất nhiều đồ "drop" xịn từ các loại quái vật trong các game online tại Việt Nam.

Năm 2007 đã đến. Một hôm, sau một chuyến đánh quái ngoài đời thành công rực rỡ, Ngộ Không đăng nhập vào Võ Lâm Truyền Kỳ, server Động Thủy Liêm(*). Mới vào game, MonkeyKing (nick của Ngộ Không trong game) liền thấy ngay một người bạn đang đứng uy nghi trong thành Tương Dương. Lập tức, Ngộ Không liền nhắn tin: "Ni hảo!" (tiếng Trung Quốc nghĩa là bạn có khỏe không). Nhưng tên kia vẫn không thấy trả lời. Mỹ Hầu Vương chợt giật mình vì level của tên này đã cao hơn rất nhiều so với lần trước gặp mặt. Kiểm tra lại danh sách bạn bè, Ngộ Không sững sờ: Mọi bang chúng trong bang Hoa Quả ai cũng level cao vời vợi, hơn MonkeyKing đến mấy chục level. "Vô lý thật", Ngộ không nghĩ, "Mình lén đem cây gậy Như Ý vào trong game, đập quái còn mạnh hơn cây Đả Cẩu Bổng của Cái Bang, một phát xua đi hàng trăm quái vật. Ấy là chưa kể hơn 70 phép buff của ta.Vậy mà sao ta vẫn thua level?".

Nghĩ nát óc, tức mình, Ngộ Không đập gậy Như Ý xuống mặt đường nhựa tóe lửa, triệu hồi Thổ Địa Game Online (TĐGO). Gặp "khách hàng thân thiết", TĐGO vui mừng khôn xiết. Dưới đây là cuộc trò chuyện giữa Tề Thiên Đại Thánh và TĐGO.

- Ngươi theo dõi game online làm sao mà để bọn chúng "cheat" dữ quá vậy?

- Dạ bẩm Đại Thánh, nào có chuyện đó. Chúng thần vẫn theo dõi sát sao đấy chứ ạ.

- Vậy thì làm sao mà level của game thủ trong Võ Lâm Truyền Kỳ cứ tăng vùn vụt thế hả? Ngay như lão Tôn ta mang cây gậy Như Ý bịt vàng vào trong game mà cày cũng không lại.

- Khà khà. Đại thánh ơi, chắc là vì mấy viên thuốc nhân đôi điểm kinh nghiệm rồi.

- Tiên đan gì lạ vậy? Bình sinh lão Tôn chỉ nghe đến tiên đan của Thái Thượng Lão Quân, bàn đào quả của Vương Mẫu chứ nào có thuốc nhân đôi điểm kinh nghiệm?

- Ấy là Đại Thánh do bận công cán nên chưa cập nhật. Đây là "item" mới được thương mại hóa trong game online. Giúp người chơi không phải chơi game mà vẫn lên level vùn vụt. Thậm chí chỉ cần đứng yên một chỗ mà vẫn lên level.

- Hmm. Thảo nào mà mấy tên đồng môn không thèm trả lời ta trong game lúc nãy. Hóa ra bọn chúng đang "ngậm thuốc". Nhưng mà ta thấy bất công quá, điều này hẳn sẽ làm buồn lòng các game thủ có bỏ công tu luyện thực sự, như ta chẳng hạn. Làm như vậy, chẳng hóa ra là có tiền là có tất cả à? Một thế giới game mà dân chúng cứ đứng yên bất động trong thành thì còn gì là MMORPG nữa! Lão Tôn chắc phải ghé VinaGame một chuyến mới được.

- Khoan đã Đại Thánh ơi. Hãy suy xét cho kỹ. Đây là điều có lợi cho cả người chơi, các hãng phát hành game, thậm chí theo một nghĩa nào đó còn ích nước lợi nhà nữa!

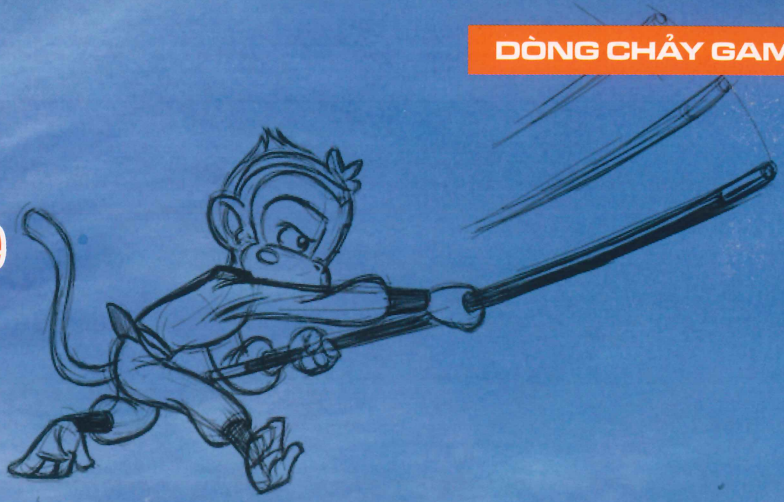
- Hả? Ngươi nói vậy là sao? Nào, giải thích cho lão Tôn ta nghe thử. Ngươi mà giải thích không được thì đừng trách cây gậy của lão Tôn không có mắt!

- Như Đại Thánh đã biết, từ năm ngoái, đã có các đoàn doanh nghiệp game của Hàn Quốc sang thăm Việt Nam và có thuyết trình nhiều về chiến lược kinh doanh game trực tuyến, chuyển từ B2P, P2P sang F2P và item mall.

- Lão thổ địa này! Ngươi quên ta chỉ biết tiếng Trung Quốc thôi sao? Mấy cái từ B, P ngươi nói nghĩa là gì vậy? Mau giải thích cho ta nghe.

- Bẩm Đại Thánh, B2P tiếng Anh là "Buy to play", nghĩa là người chơi phải mua một hộp game, trong đó có đĩa cài và nhiều món đồ khuyến mãi khác nữa. Đây là cách thanh toán truyền thống cho việc

chơi game



chơi game. P2P nghĩa là "pay to play" (trả tiền để chơi game). Nghĩa là game thủ phải trả tiền cho thời gian chơi game; chơi càng lâu thì càng phải trả nhiều tiền. Còn với, game thủ F2P (free to play) không phải trả tiền cho thời gian chơi game. Tuy nhiên, các game online miễn phí giờ chơi thường đi kèm với việc bán các vật phẩm trong game (item mall).

- Ami phò phò. Hmm... Mấy cái đó thật ra lão Tôn biết tỏng rồi. Tuy bay lượn suốt ngày, nhưng chuyện của hạ giới lão Tôn nắm gọn trong lòng bàn tay cả. Nhưng tại sao lão lại bảo rằng mấy viên thuốc nhân đôi điểm kinh nghiệm lại có ích cho nhiều phía hả?

- Bẩm Đại Thánh, thoạt nhìn có vẻ không công bằng. Lão đây lúc đầu cũng ghét mấy viên thuốc đó. Vì năm ngoái, mấy anh Hàn Quốc bảo là item mall không gây ảnh hưởng đến sức tấn công của nhân vật trong game. Chẳng hạn, con khỉ lượm đồ trong Con Đường Tơ Lụa: Nó chỉ chạy theo chủ để nhặt đồ chứ không giúp chủ đánh quái vật. Nhưng sang năm nay, các hãng đã bắt đầu bán ra rất nhiều vật phẩm ảnh hưởng đến sức tấn công và phòng thủ của người chơi. ... Khụ khụ (Thổ Địa Game Online ho). Riêng VinaGame thì ra chiêu tăng trực tiếp điểm kinh nghiệm bằng cách uống thuốc luôn chứ không thèm ... bơm máu như Quang Minh DEC. Một game sắp thương mại hóa chính thức là Granado Espada cũng có hàng loạt món đồ tăng sức đánh, phòng thủ và điểm kinh nghiệm... Khụ khụ... Phì phì phì (Nói đến đây, TĐGO mệt quá ngồi xuống thở dốc)

- Này này, khỏe chưa lão, kể cho lão Tôn nghe tại sao nó lại có ích cho nhiều người? (Ngộ Không liền hà 1 hơi tiên khí thổi vào lão Thổ Địa khiến lão tỉnh hẳn người).

- Đại Thánh nghĩ thử xem. Cả một nền kinh tế Việt Nam đang bừng bừng khí thế sau khi vừa gia nhập WTO. Biết bao nhiêu thanh niên cứ cắm đầu vào game online thì lấy ai tạo ra GDP cho đất nước? Đành rằng game đưa chúng ta đến những bến bờ của trí tưởng tượng vô biên nhưng nếu mất quá nhiều thời gian vào game thì chúng ta sẽ mất cơ hội kiếm tiền hay ký được những hợp đồng mới trong đời thực. Việc click chuột "cày bừa" thì quá tốn công sức của những nhân viên kinh doanh, kỹ sư, chuyên viên... Việc thu phí là cách giúp họ có được sự cân bằng hơn giữa cuộc sống, công việc và giải trí. Còn về mặt quản lý, các tay quản lý không còn nơm nớp lo nhân viên của mình lạm dụng tài sản, máy móc, đường truyền của công vào việc chơi game. Các doanh nghiệp vì thế sẽ đạt năng suất lao động cao hơn.

- Nhà ngươi nói nghe cũng có lý...(Ngộ Không gật gù ra chiều đồng ý). Nhưng lũ trẻ thì sao? Bọn chúng làm gì có nhiều tiền để mua vật phẩm bằng tiền thật?

- Đây chính là cách hạn chế chúng chơi game quá nhiều bên cạnh luật hạn chế 5 giờ chơi game online của nhà nước. Trên thực tế, vì phải trả tiền để mua vật phẩm nên chúng sẽ chơi game có ý thức, giảm việc nói bậy, nói tục cũng như hành vi quấy phá trong game để đảm bảo không bị khóa tài khoản. Dĩ nhiên, vẫn còn đó nhiều đứa công tử con nhà giàu chơi trội, tiêu tiền như nước... Hiện tượng này không chỉ có trong game, mà đời nào, thời nào cũng có.

- Hà hà. Lão nói nghe cũng xuôi tai đấy.

- Còn đối với hãng phát hành game, họ phải chịu áp lực nặng nề về chi phí mua game và phát hành, cũng như việc cung cấp dịch vụ. Trước khi Việt Nam có được một nền công nghiệp game hay nội dung số thì phải có những chủ thể kinh doanh và sản xuất của ngành tồn tại và phát triển. Cơ chế F2P cho phép các game mới có cơ hội thu hút khách hàng. Item mall chính là nguồn thu để phát triển. Nhà nước cũng bớt lo lắng về việc quản lý game online. Tuy nhiên, việc lựa chọn cách tính phí là do từng hãng. Ví dụ, Võ Lâm Truyền Kỳ đến nay vẫn tính phí thời gian chơi và bán vật phẩm. Còn Granado Espada phối hợp cả B2P, P2P, item mall.

- Thôi, ta hiểu ý ngươi rồi. Thời thế quả nhiên thay đổi. Đến ta còn theo không kịp. Ngươi xứng đáng là Thổ Địa của game online. Ngạc nhiên thay, ngày xưa ta phải trả tiền để được chơi game còn nay ta phải trả tiền để được không chơi game. Có lẽ ta cũng phải đi mua vài hộp thuốc này thôi. Công việc trừ tà của ta cũng bận rộn quá mà. Giờ ta sẽ ghé qua chỗ sư phụ Đường Tăng tiện thể nghe người giảng thêm về vấn đề này. Tái kiến!

- Hẹn ngày tái ngộ, Đại Thánh!

BẤT GIỚI

(*) Tên server và nickname này không tồn tại trong hệ thống dịch vụ mà công ty VinaGame cung cấp, chỉ mang tính minh họa.

Nhức nhối bản quyền game

Sau nhiều năm quan sát thị trường game Việt Nam, ông Christopher Ng (CN) - tổng giám đốc công ty Electronic Arts châu Á -Thái Bình Dương đã có cuộc trò chuyện với TGVT- Thế Giới Game (TGG) về vấn đề bản quyền.

TGG: Ông đánh giá mức độ phát triển của kinh tế Việt Nam hiện nay ra sao?

CN: Chúng tôi đã quan sát thị trường Việt Nam trong vòng 3 năm trở lại đây và nhận thấy đất nước của các bạn có nhiều tiềm năng và lợi thế to lớn; nhiều nguồn lực và thị trường chưa được khai thác, không chỉ cho game. Tuy nhiên, để thị trường game Việt Nam phát triển lành và mạnh thì không thể tránh khỏi "nỗi đau tăng trưởng" (growing pain) mà các quốc gia khác trong khu vực ASEAN, theo như chúng tôi quan sát, đều đã gặp phải và trải qua. Việt Nam cũng như Singapore hay Hoa Kỳ hẳn đang và sẽ có mục tiêu trở thành thị trường game số 1 trên toàn cầu. Nhưng ở vai trò nào chúng ta đều phải cân đối được giữa thực tế và kỳ vọng trước khi thấy được những kết quả lạc quan.

TGG: Liệu những hoạt động mạnh mẽ của chính phủ VN trong thời gian gần đây về vấn đề bản quyền có ý nghĩa gì không đối với sự phát triển, xâm nhập thị trường của các hãng game nói chung và EA nói riêng? EA có đề xuất nào không để tăng hiệu quả của thái độ này trong tinh thần chấp nhận các lề thói thông thường của WTO.

CN: Theo ghi nhận của CyberG, các hoạt động của nhà nước Việt Nam về vấn đề bản quyền chưa có được tác động lâu dài. Hiện đang tồn tại rất nhiều cửa hàng bán phần mềm nói chung và game không có bản quyền. Tuy nhiên, EA rất quan tâm đến tiềm năng của thị trường này về dài hạn. Chúng tôi nghĩ rằng để có thể khai thác được tiềm năng của thị trường Việt Nam lâu dài, các bạn đừng quá kỳ vọng vào sự tăng trưởng ngắn hạn. EA sẽ giữ vai trò là chất xúc tác trong quá trình hình thành và phát triển thị trường game Việt Nam lành mạnh. Còn việc theo sát nhịp điệu phát triển của thị trường là do các hãng phát hành và giới truyền thông.

TGG: Ông nói rằng EA đã có kinh nghiệm về xây dựng thị trường game lành mạnh, vượt qua nỗi đau tăng trưởng tại các quốc gia ASEAN khác? Ông có thể chia sẻ những kinh nghiệm này?

CN: Để có thể vỗ thành tiếng, cần đến 4 "bàn tay". Trước hết là hệ thống phân phối game bản quyền, bao gồm các hãng

game và nhà phân phối, như quan hệ của EA và CyberG. Thứ hai là vai trò của nhà nước. Thứ ba là các hãng truyền thông báo chí. Và cuối cùng, quan trọng nhất, chính là người tiêu dùng với nhận thức đúng đắn và trách nhiệm cần có đối với vấn đề bản quyền. Với 4 "bàn tay" này, chúng tôi nghĩ rằng sẽ hình thành được thị trường game lành mạnh.

Chúng tôi nghĩ Việt Nam cần nhìn nhận vấn đề bản quyền thật nghiêm túc. Vì điều này liên quan trực tiếp đến nguồn nhân lực. Việt Nam hiện có nguồn nhân lực đồi dào với chi phí thấp. Nhưng sau này, nếu nguồn nhân lực của các bạn muốn cạnh tranh hơn về chất lượng thì Việt Nam bắt buộc phải cung cấp sở hữu trí tuệ (intellectual property- IP) cho họ. Đối với nhiều quốc gia Đông Nam Á, công nghiệp nội dung, phim ảnh, âm nhạc, game sẽ là những ngành phát triển trong tương lai. Nếu bạn làm ngơ với vấn đề bản quyền thì đó là các bạn đang quay lưng lại với tương lai của chính mình.

Từ trái qua: Ông Xavier Chung Minh (CyberG), ông Christopher Ng (EA) và phóng viên tạp chí TGG

TGG: Liệu có hình thức nào hữu hiệu trong việc tương tác với người chơi và các hệ thống cung cấp để tình trạng CD lậu khó có thể tự tung tự tác và lui dần vào bóng tối.

CN: Năm năm trước, Malaysia là thiên đường của hàng hóa lậu các loại nhưng ngày nay, nếu đến thủ đô Kuala Lumpur, bạn sẽ ít thấy cảnh bán hàng lậu vì chính phủ đã mạnh tay can thiệp. Ở các quốc gia khác, như Singapore và Hongkong (Trung Quốc), nhân viên chính phủ thường xuyên đến kiểm tra các cửa hàng băng đĩa; nếu cửa hàng nào bị phát hiện bán đĩa game lậu thì cửa hàng đó có thể bị thu hồi giấy phép kinh doanh, thậm chí chủ cửa hàng phải chịu các hình phạt cao hơn mức phạt tài chính. Với món lợi lớn, các cửa hàng này thường mọc lên như nấm và họ có nhiều tiền để kinh doanh hàng lậu. Vì vậy, phạt tiền thường không phải là biện pháp hàng đầu tại các quốc gia có thị trường game lành mạnh. Dĩ nhiên, chống vi phạm bản quyền là cuộc chiến lâu dài với sự thành công phần nào còn phụ thuộc vào mức độ phát triển của nền kinh tế. Chúng tôi luôn theo sát thị trường nhưng rõ ràng là không thể khoanh tay đứng nhìn.

TGG: Game không có bản quyền được tải qua các mạng ngang hàng P2P rất nhiều. Nói cách khác, nguồn gốc game lậu lại phát hành từ nước ngoài hay tại chính các quốc gia mà EA, Atari, Ubisoft đặt trụ sở. EA và CyberG có cách nào ngăn chặn?

CN: Như đã nói, để chống nạn vi phạm bản quyền , 4 "bàn tay" cần hợp sức trên nhiều mặt trận. Tuy nhiên, chúng tôi cho rằng đại đa số người tiêu dùng không biết tìm kiếm nguồn tải game không bản quyền qua Internet mà chủ yếu họ có được game lậu là do sự tồn tại của nhiều cửa hàng bán băng đĩa lậu. Nhà nước cần có các biện pháp mạnh để xử lý các cửa hàng này.

BÙI PHI

Granado Espada: Sánh vai cùng các

Ngày 30/8/2007 sắp tới, game trực tuyến Granado Espada (GE) dành cho khu vực Đông Nam Á, trong đó có Việt Nam sẽ chính thức được thương mại hóa. Trong tháng 8/2007, tạp chí TGVT-Thế Giới Game đã có buổi trò chuyện với ông Ngô Trọng Vỹ, tổng giám đốc của công ty Thế Giới Ảo (CyberWorld) - đối tác đại diện duy nhất của IAHGames (hãng phát hành GE) tại Việt Nam. Đồng thời, Thế Giới Game đã có cuộc phỏng vấn qua email với nhà thiết kế game Hakkyu Kim, cha đẻ của Granado Espada.

Hakkyu Kim: "GE là cuộc tiến hóa không ngừng"

TGVT- Thế Giới Game (TGG): *Nhiều người nhận thấy GE có dấu vết của những trò chơi nổi tiếng trước đây như Baldur gate, Final Fantasy và ngay cả "đứa con đầu lòng" của ông là Ragnarok. Ông có thể cho biết ông và nhóm thiết kế-lập trình game đã đến với thế giới Baroque của GE như thế nào không? GE chịu ảnh hưởng của hệ thống (A)D&D như thế nào? Và đâu là những sáng tạo riêng của GE, hay nói cách khác là điều gì tạo nên sự khác biệt của GE so với các MMORPG khác?*

Ông Hakkyu Kim (HKK): Từ trước đến nay, tôi luôn có ấn tượng với nền văn hóa Baroque. Có rất nhiều MMORPG dựa trên thời trung cổ châu Âu và có các tuyến nhân vật và phong cách tương tự. Tôi cũng muốn lấy xuất phát điểm cho GE từ phong cách này và để phát triển một trò chơi thực sự như trái tim tôi mách bảo, và tôi tin đây là cách duy nhất để tôi có thể dồn tất cả tâm huyết và cảm hứng vào việc phát triển GE về lâu về dài. Toàn bộ thế giới và các ý tưởng đằng sau các tính năng trong game được nhóm phát triển game thực hiện dưới sự chỉ đạo của tôi. GE không chỉ đơn giản là một MMORPG khác của tôi mà là một phong cách sống (lifestyle), được dần hoàn thiện bởi sự thú vị và sự phát triển không ngừng. Các thế giới của GE không ngừng tiến hóa và những ngôi sao tỏa sáng chính là các game thủ, được trải nghiệm game hết mình. Đó chính là sự khác biệt của GE, theo tôi, so với các MMORPG khác.

Ông Hakkyu Kim cùng 2 cô hàng "cosplay" trong sự kiện thi đấu vào tháng 6/2007 của GE tại bar Zouk, Singapore.

TGG: *Khi nhận giải Game Hay Nhất Hàn Quốc 2006, ông đã từng tâm sự rằng "tôi nghĩ GE chỉ có thể đoạt giải về âm nhạc". Vậy có điều gì đặc biệt về các bản nhạc và bài hát trong GE?*

HKK: Trong quá trình trải nghiệm toàn bộ trò chơi, người chơi thường phải vận dụng nhiều giác quan. Trong nhiều cảnh của GE, âm thanh và đồ họa sẽ hòa trộn cùng cốt truyện của game. Chẳng hạn, trên chiến trường, âm nhạc techno tốc độ cao do các DJ và các nhà soạn nhạc hàng đầu như Tiesto, Kubota Osamu,

nước Đông Nam Á

SoundTeMP mang lại cho người chơi cảm giác phấn khích không ngừng.

TGG: *Engine của GE có điều gì đặc biệt không, thưa ông?*

HKK: Đó là sự phối hợp của nhiều engine đã được khẳng định trên thị trường, được tùy biến lại bởi nhóm phát triển và đã hình thành được một hệ thống độc nhất vô nhị cho phép điều khiển cả 3 nhân vật cùng lúc. Điều đặc biệt là không có bất kỳ game nào khác có được một engine như vậy và chúng tôi có toàn quyền can thiệp vào các engine này.

TGG: *Ông có nghĩ đến việc tạo ra các RNPC của Việt Nam không, vì giờ đây Việt Nam đã gia nhập cụm máy chủ Đông Nam Á?*

HKK: Vâng! Dĩ nhiên chứ! Như tôi đã nói, GE là thế giới không ngừng tiến hóa. Mỗi một RNPC là kết quả của nhiều tháng làm việc với các đối tác dịch vụ GE của chúng tôi. Chúng tôi sẽ lắng nghe các đề nghị từ phía các đối tác và tạo ra những RNPC có chỗ đứng trong trái tim của các game thủ khu vực.

TGG: *Một cách nghiêm túc, ông có nghĩ rằng GE có thể trở thành một môn thể thao điện tử eSports MMORPG?*

HKK: Chắc hẳn ai chơi GE cũng đã xem rất nhiều đoạn phim trên Youtube.com về các thế đánh và các giải đấu PvP của GE ở Hàn Quốc. Tính cạnh tranh và đối kháng của GE như một môn thể thao điện tử đã được chứng minh rõ ràng. Với cách đấu 3 chọi 3, các kiểu đánh hay kỹ thuật, chiến thuật thi đấu là vô hạn.

Ông Ngô Trọng Vỹ cùng các game thủ GE Việt Nam tại Zouk, Singapore.

Granado Espada chỉ mới thể hiện 20% nội dung

Là nhà kinh doanh về game, dĩ nhiên chúng tôi biết số lượng người chơi dựa trên cấu hình PC vẫn giữ vai trò quan trọng nhất. Trò chơi này thực sự chỉ nhắm vào nhóm game thủ MMORPG dạng hardcore (yêu cầu cao về nhiều mặt của game từ đồ họa đến phần cứng). Tuy nhiên, không vì thế mà CyberWorld không quyết tâm cung cấp dịch vụ của Granado Espada đến với thị trường Việt Nam. Chúng tôi mong muốn các game thủ Việt Nam không bị xem là "công dân hạng hai" (second citizen) trên bản đồ MMORPG thế giới mà phải có cùng cơ hội như các nước khác, được thưởng thức những tựa game đỉnh cao và mới nhất. Điều này sẽ ảnh hưởng đến quan niệm về game cũng như góp phần vào ngành công nghiệp nội dung số của Việt Nam. Với quan điểm đó, trong giải thi đấu GE ở Singapore vừa qua, các game thủ Việt Nam đã được giao lưu với các đối thủ của Singapore, Malaysia, Philippines... Đây là một nỗ lực, chúng tôi tự hào rằng các hãng phát hành ở các quốc gia khác trong ASEAN chưa làm được, như Thailand hay Indonesia. Tôi chỉ bật mí một điều nhỏ: Những gì GE thể hiện trong thời gian Pre-Open Beta vừa qua chỉ mới là 20% của nội dung mà GE có.

CyberWorld cũng rất tự hào vì đang làm việc chung với IAHGames trong việc cung cấp dịch vụ game GE. Về bản chất, game chính là dịch vụ. Và các game thủ có đòi hỏi rất cao về tính công bằng trong game. Chúng tôi cũng đã bỏ rất nhiều công sức vào việc cung cấp dịch vụ cho game thủ. IAHGames hiện đang nắm giữ 2 tựa game lừng danh là Granado Espada và Hellgate: London do 2 nhà thiết kế lừng danh Hakkyu Kim - cha đẻ của Ragnarok) và Bill Roper (cha đẻ của Diablo, Starcraft và World of Warcraft) đảm trách.

PHI QUÂN

Với lối chơi theo quy tắc 4X (khám phá - eXplore, mở rộng - eXpand, khai thác - eXploit và tiêu diệt - eXterminate), bản mở rộng Beyond the Sword của ông trùm game chiến thuật Sid Meier tiếp tục mang đến nhiều tính năng mới đầy hấp dẫn.

Cái nhìn quen thuộc

Bên cạnh những bổ sung mới trong lối chơi sẽ được đề cập sau, Civilization IV: Beyond the Sword chào đón người chơi bằng một cái nhìn quen thuộc. Cơ chế đồ họa 3 chiều vẫn được giữ nguyên, có dán thêm vài hiệu ứng cho đẹp hơn. Tông màu chung vẫn giữ sự tươi sáng vốn có, kết hợp với phần âm thanh hùng tráng đạt chuẩn chấp nhận được. Diện mạo bản mở rộng dễ gần ngay cả với "lính mới" lẫn "cựu binh".

Khi chính thức bắt tay vào công cuộc xây dựng dân tộc hùng mạnh, có lẽ bạn sẽ phân vân khi chọn phương pháp giành chiến thắng trong màn chơi. Tôn giáo như Civilization IV (2005) hay bàn tay sắt trong Civilization IV: Warlords (2006)? Hãy khoan quyết định, bởi Beyond the Sword thêm thắt một số "luật chơi" mới cho cuộc chiến dài hơi này.

Luật 1: Liên Hiệp Quốc mọi lúc mọi nơi

Liên Hiệp Quốc là một tổ chức đa quốc gia được thành lập năm 1945 nhằm giải quyết các vấn đề hệ trọng trên thế giới. Trong các phiên bản trước, mãi về sau khi người chơi bước vào thời kỳ hiện đại thì mới có. Với bản mở rộng này, Liên Hiệp Quốc xuất hiện rất sớm mang tên Apostolic Palace.

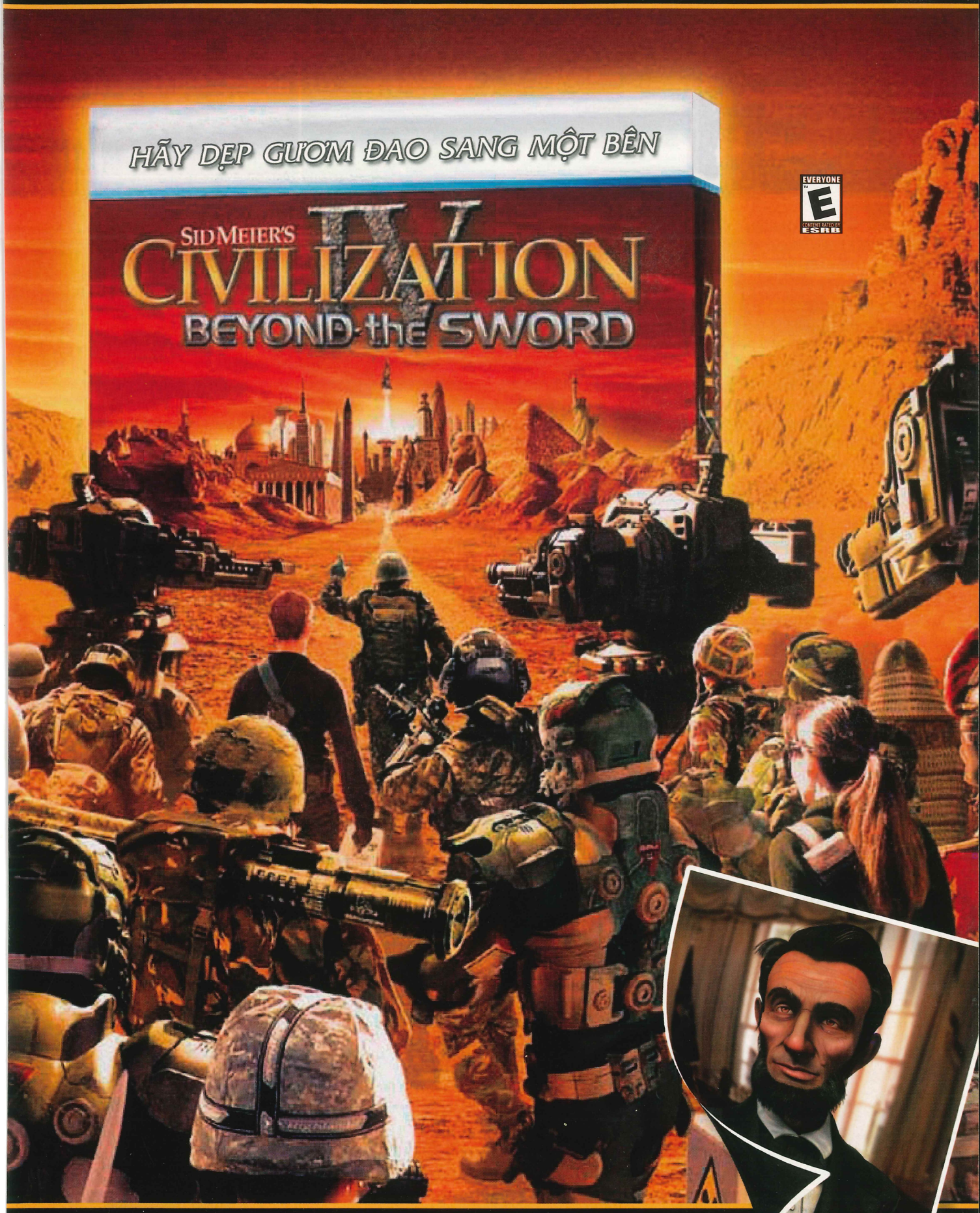
Tòa nhà Apostolic Palace mang dáng vẻ cổ đại có chức năng giúp người chơi giải quyết các vấn đề ngoại giao theo hình thức bỏ phiếu số đông. Công việc được đưa ra bàn luận tại "Liên Hiệp Quốc thời xưa" thường gói gọn trong các đề tài như: có tiếp tục hay không giao dịch thương mại với quốc gia A, hay đại diện của quốc gia nào sẽ được bầu làm "tổng thư ký"... Điểm khác biệt của công trình này so với Liên Hiệp Quốc (sau này) là các cuộc bỏ phiếu tại Apostolic Palace không diễn ra thường kỳ theo từng lượt.

Civilization IV: Beyond the Sword			
PHÁT HÀNH		CẤU HÌNH	
2K Games		TỐI THIỂU	
PHÁT TRIỂN		CPU	P4 1,2GHz
Firaxis		RAM	256MB
THỂ LOẠI			
Hành động		VGA	64MB Geforce 2
NGÀY PHÁT HÀNH	23/07/2007		
DUNG LƯỢNG	1 DVD	HDD	1,7GB
ESRB	Everyone	OS	Windows 2000/XP/Vista

Tầm ảnh hưởng của "Luật 1" đến cuộc chơi như sau: thành viên của Apostolic Palace (cùng tôn giáo) phải chấp hành theo các quyết sách đã được quyết định. Vì thế, ngay buổi sơ khai, bạn có thể cô lập đối phương ngay nếu là cường quốc, hoặc sẽ bị cô lập nếu thuộc loại thấp cổ bé họng. Chú ý: đối phương chẳng cô lập bạn bằng binh đao, họ chỉ... bỏ phiếu thôi!

Luật 2: Điệp viên "đi đêm"

Hình ảnh chàng James Bond – siêu điệp viên tung hoành có lẽ quá quen thuộc với bất kỳ ai, nhưng trong thế giới thiên về tôn giáo và quân sự của Civilization IV thì điệp viên lại là... đồ bỏ. May thay, mọi chuyện trở nên thực tế hơn trong Beyond the Sword.


HÃY DẸP GƯƠM ĐAO SANG MỘT BÊN
SID MEIER'S
CIVILIZATION IV
BEYOND the SWORD
EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB

Hệ thống gián điệp được đề cao hơn nhiều so với trước. Giới hạn tung điệp viên được hạ xuống mức Write (thay vì nâng cấp tận công nghệ Communist) giúp bạn sớm đưa dàn điệp viên của mình vào cuộc. Không chỉ thế, khả năng tác nghiệp của các điệp viên cũng "cao tay" hơn với một dàn kỹ năng mới cho. Thêm nữa, điệp viên nay là một "bộ phận tiêu tiền" của nền kinh tế: khi thực hiện các nhiệm vụ sẽ tốn một lượng tài nguyên điệp vụ tương ứng (tài nguyên điệp vụ là "hàng mới" trong game).

Nếu áp dụng hoàn hảo điều luật mới này, đối thủ sẽ không ngờ được rằng bạn đã mua chuộc thao túng "bộ máy" của chúng trước khi cuộc giao tranh giữa hai bên xảy ra. Nội công ngoại kích, chiến thắng sẽ đến nhanh và dễ dàng hơn. Bạn có tin như vậy không?

Luật 3: Kinh tế - vũ khí "siêu thông minh"

Đại diện cho hình thức "chiến tranh phi bạo lực", Beyond the Sword có sự góp mặt của các tập đoàn kinh tế đa quốc gia (Corporation). Các tập đoàn này chỉ xuất hiện vào giai đoạn cuối của cuộc chơi, khi nền kinh tế bước vào giai đoạn phát triển hiện đại và các công ty bắt đầu có nhu cầu mở rộng thị trường sang quốc gia khác. Để tạo lập được Corporation, bạn cần phải có vĩ nhân (Great Person) trong dân tộc của mình và đáp ứng đủ được các nguồn nguyên liệu để thành lập Corporation. Ví dụ: tập đoàn kinh doanh mỏ quặng thì cần sở hữu nhiều mỏ quặng, tập đoàn kinh doanh sushi thì cần nhiều bãi khai thác cá...

Cơ chế hoạt động của Corporation tương tự như tôn giáo, và bạn có thể biến quốc gia kia thành "sân sau" của mình bằng cách mở rộng thị phần của các tập đoàn sang sân đối phương. Có đi thì cũng có lại, bạn sẽ phải giải quyết gánh nặng về tài chính khi áp dụng kiểu chơi này. Như vậy lần này kinh tế đã được chú trọng hơn.

Luật bổ sung: làm chủ không gian

Điều luật này tạo dựng mục tiêu mới cho cuộc đua tranh: thi làm chủ không gian. Để giành chiến thắng, bạn phải phóng tàu vũ trụ lên không gian trước mọi đối thủ. Người chơi phải đạt đến thời điểm nghiên cứu được các công nghệ vũ trụ hiện đại, từ đó tập trung xây dựng trạm phóng và sản xuất các linh kiện cần thiết cho tàu con thoi. Chú ý là tàu con thoi cần nhiều linh kiện, do đó, nếu phóng tàu cùng một thời điểm, phần thắng sẽ nghiêng về bên nào sử dụng "đồ xịn" nhiều hơn.

Đây là hướng giải quyết ván chơi khá hay, phù hợp với những ai ham thích xây

CIVILIZATION VÀ CHA ĐẺ CỦA DÒNG GAME HUYỀN THOẠI

Sid Meier – ông vua của game chiến thuật, bắt đầu sự nghiệp thiết kế game của mình tại Micro Prose năm 1982, khi ông gặp Bill Stealey, người có cùng chí hướng. Sản phẩm đầu tiên của Sid Meier (công ty Micro Prose) không phải Civilization mà là những tựa game giả lập như F-15 Strike Eagle hay Silent Serve (F-15 Strike Eagle là một trong những game đầu tiên giả lập máy bay).

Sau đó, ông mới bắt tay thực hiện Civilization. Ngay lập tức, game được đánh giá rất cao và được xem như chuẩn mực cho thể loại chiến thuật bởi sự độc đáo trong việc kết hợp các yếu tố lịch sử, tính chiến thuật cùng độ sâu trong lối chơi. Civilization trở thành một trong những tựa game bất hủ của mọi thời đại, để lại dấu ấn trong hàng loạt game sau này. Đến nay, dòng game này đã có phiên bản thứ IV với nhiều nét mới, nhưng nhiều fan vẫn đam mê Civilization với câu nói "chỉ thêm một lượt nữa thôi".

Về phần Sid Meier, năm 1996 ông rời Micro Prose để thành lập nên Firaxis Game, tiếp tục sản xuất những phiên bản tiếp theo của Civilization và Private. Năm 1999, Sid Meier vinh dự là người thứ 2 (sau Shigeru Miyamoto của Nintendo) được viện hàn lâm về khoa học và nghệ thuật tương tác (Academy of Interactive Arts and Science) trao giải vì những đóng góp tiên phong trong lĩnh vực thiết kế game.

NHỮNG BẢN MOD

Tách biệt ra khỏi phần chơi chính với những điều luật mới, Beyond the Sword có một mục riêng với tên gọi: Beyond the Sword's Content – một kho chứa vô số các bản Mod do fan lẫn nhà phát triển tạo ra. Một số bản mod khá hay, nhưng một số lại có chất lượng không cao hay đơn giản có lối chơi quá khác xa với dòng Civilization. Tiêu biểu là bản mod Afterworld – một bản mod do chính Firaxis thực hiện. Thay vì đưa bạn đến với phong cách chiến thuật xây dựng quen thuộc, Afterworld sử dụng lối chơi chiến thuật nhóm – điều khiển toán lính chống lại đám quái vật ngoài hành tinh hay zombie. Có thể xem đây là một hướng đi mới, nhưng cũng có thể không hợp lý cho lắm.

dựng thành phố, ngại xua quân đi "đập phá" đối phương. Mặc dù chỉ là yếu tố phụ nhưng vẫn khá hấp dẫn đấy chứ.

Bản mở rộng lớn nhất

Nếu 4 điều luật kia chưa khiến bạn thật sự ấn tượng, thì hãy chú ý đến những bổ sung khác của game.

Đầu tiên, có rất nhiều lựa chọn để tự do điều chỉnh trò chơi theo ý bạn thích. Tiêu biểu là chế độ "Advanced game" – cho phép bạn "mua nóng" những thành phố, công nghệ, dân cư... để có thể bỏ qua các giai đoạn quá độ và bắt tay ngay vào cuộc chơi. Hoặc tính năng Colony – thuộc địa, giúp quản lý những vùng đất ở xa hơn mà không tốn quá nhiều công sức.

Hệ thống chiến tranh dù không được lấy làm trọng tâm nhưng cũng được sửa đổi hợp lý hơn. Có sự bổ sung thêm những đơn vị thủy quân hiện đại. AI của máy đã được nâng cao, chúng khôn hơn rõ rệt khi bạn thay đổi các độ khó của trò chơi.

Còn cả 10 dân tộc mới, thêm 16 nhà lãnh đạo, và nhiều thứ nữa...

Chưa đủ "ép phê"

Tiếc thay, các "điều luật" này chưa phát huy tối đa tính năng của chúng. Công cụ gián điệp thường hay mất tác dụng, bởi các điệp viên hình như không ai tài ba cỡ Jame Bond để lách qua hệ thống phản gián "siêu tốt" của game. Điệp viên thường dễ dàng bị đối phương phát hiện ngay trước khi kịp hành động. Còn các tập đoàn Corporation thì xuất hiện quá muộn, vì nếu đã đáp ứng hết các điều kiện để xây dựng Corporation thì bạn đã là bá chủ kinh tế rồi, chẳng cần có Corporation. Mặt khác, nếu không kiên nhẫn chơi đến cuối, bạn khó lòng biết được chiêu bài kinh tế nguy hiểm đến cỡ nào.

Vẫn chỉ là bản mở rộng

Lớn nhất chưa chắc đã phải là hay nhất. Tuy bản mở rộng Beyond the Sword của siêu game chiến thuật Civilizations IV mang đến nhiều bổ sung thú vị, nhưng lại chưa toàn vẹn như người tiền nhiệm. Một số thiếu sót nhỏ đã làm giảm bớt "trọng lượng" của game. Xét tổng thể, Beyond the Sword vẫn rất hay, rất đáng giá. Còn chờ gì nữa, sao bạn không cài game và học những "điều luật" mới.

ANH TUẤN

ƯU

- Nhiều bổ sung mới vào lối chơi chính.
- Thêm nhiều lựa chọn vào việc tự do thiết kế màn chơi.

KHUYẾT

- Các "điều luật" chưa thật sự ấn tượng.

Dành cho cuộc sống số

TVIX DIGITAL JUKEBOX
www.tvix.co.kr/eng

TVIX - M-3000U
- Thưởng thức phim ảnh, âm nhạc tại nhà mà không cần đến đến đầu DVD hoặc CD
- Lưu trữ và phát lại DVD chính xác như DVD gốc
- Có thể tạo riêng thư viện ảnh trên nền nhạc theo ý mình.
- Màn hình VFD hiển thị chi tiết các thông số.

TVIX Mini C-2000U / C-2000U Lite
- Thưởng thức phim ảnh, âm nhạc ở bất cứ đâu
- Nghe nhạc qua dàn âm thanh Hi-fi hay trên xe hơi
- Xem ảnh kỹ thuật số trên màn hình Tivi
- Khả năng lưu trữ lên đến 120GB
- Có trang bị công nghệ USB 2.0 OTG
- Kích thước nhỏ có thể để gọn trong túi áo của bạn.

C-2000U Lite
C-2000U

TVIX HD M-5000A / TVIX HD M-4000P
- Xem phim ảnh với độ nét cao (True 1920 x 1080i / 1080p)
- Hai cổng USB 2.0 Host để mở rộng khả năng lưu trữ
- Hỗ trợ HDD đến 500Gb
- Sao chép và truyền dữ liệu qua mạng LAN (NAS)
- Hỗ trợ các file Video số theo định dạng phổ biến (WMV9, MPEG1, MPEG2, MPEG4, WMVHD, HDV, TP/TS/TRP)
- Lưu trữ và phát lại DVD chính xác như DVD gốc

MEILLEUR PRODUIT PCAchat 2006
MPC AWARD 2006 PRODUCT OF THE YEAR DVICO TVIX M-5000A

TVIX-HD cinema player
MOVIES STREAM HI DEFINITION MUSIC PHOTOS

(Các sản phẩm Tvix không đi kèm HDD)

CÔNG TY TNHH TẤN THÀNH
Email: sale@tanthanhco.com
http://www.tanthanh.vn

Hà nội: T.5 tòa nhà HEAC
14-16 Hàm Long
Tel: (04) 9454058
Fax: (04) 9454061

HCM:
181 Tô Hiến Thành-Q10
Tel: (08) 8622588,
Fax:(08) 8626177

DVICO Digital Video Innovation

Âm nhạc từ lâu đã trở thành "món ăn" tinh thần không thể thiếu cho tất cả mọi người, không ai trong chúng ta phủ nhận được giá trị âm nhạc đã mang lại. Tùy "gu" mà mỗi người chọn cho mình các thể loại khác nhau, từ trữ tình sâu lắng cho đến những điệu "flamenco" rực lửa... Với những bước đột phá về công nghệ, mọi người càng có cơ hội thưởng thức nhiều "món ngon" âm nhạc và có thể tự trình diễn theo nhiều phong cách khác nhau...

JAM ONLINE	
PHÁT HÀNH	Netgame Asia
PHÁT TRIỂN	9you
THỂ LOẠI	Casual Online Game
NGÀY PHÁT HÀNH	Closed Beta 31/07/07
ESRB	Everyone
DUNG LƯỢNG	1 CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	PIII 700MHz, RAM 256MB, VGA 32MB + DirectX 9.0c, HDD 600MB, Windows 98/2000/XP
CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM	Centrino Duo 1,83GHz, RAM 1024MB, VGA 256MB ATI X1400
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	P4 1,7GHz, RAM 512MB, VGA 64 MB + DirectX 9.0c

Ban nhạc TRONG MƠ

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

ÂM NHẠC KHÔNG BIÊN GIỚI

Những năm gần đây, thị trường âm nhạc luôn biến đổi không ngừng, ngày càng có nhiều ca sĩ cũng như ban nhạc được thành lập, với chung một mục đích: trình diễn với tất cả niềm đam mê. Với những cá nhân không có cơ hội đứng trên sân khấu lớn, họ có thể dễ dàng "thiết kế" cho mình một album nhờ các phòng thu "mọc" lên khắp nơi. Đó là những câu chuyện về âm nhạc trong đời sống thật! Đối với ngành giải trí trên đà phát triển như "vũ bão" là game, thì âm nhạc cũng góp phần tạo nên một "thế giới" lung linh, tràn ngập màu sắc. Đặc biệt, những game chuyên về âm nhạc ngày càng nở rộ và phát triển mạnh mẽ. Từ những hệ máy thùng, hệ console cho đến game trực tuyến... người chơi có thể liệt kê ra hàng tá tựa "hot" như: Dance Dance Revolution, Guitar Hero, Audition, Super Dancer Online (SDO), Boogie... Tất nhiên, điều không thể thiếu trong âm nhạc chính là sự giao lưu, trau dồi kinh nghiệm... được gọi chung là tính cộng đồng. Game online (GO) là một trong những môi trường để thực hiện điều đó một cách dễ dàng nhất. Chúng ta có thể nhận thấy trên thị trường GO tại Việt Nam, các game mang âm hưởng âm nhạc luôn được đón chào nồng nhiệt và có số lượng người tham gia rất cao.

JAM ONLINE - BAN NHẠC CỦA CHÍNH BẠN

Với sự xuất hiện bất ngờ đầy thú vị, Jam Online (JO) mang đến cho game thủ một khái niệm mới về game âm nhạc. Nếu như đàn anh "Super Dancer Online" cho người chơi cơ hội thể hiện những điệu nhạc vui tươi, năng động... thì JO sẽ đóng vai trò tạo nên những điệu nhạc đó. Trong JO, người chơi tha hồ sử dụng các nhạc cụ để trình diễn, làm nên những bản nhạc đặc sắc mà không nhất thiết phải có kiến thức về nhạc lý! Làm sao để thể hiện đẳng cấp trong JO? Rất đơn giản, bạn chỉ cần 2 yếu tố: thứ nhất là yêu nhạc, thứ hai là "nhanh tay lẹ mắt".

Trong JO, các "nhạc công" không bị ép buộc vào bất kỳ khuôn khổ nào cả. Người chơi tha hồ chọn lựa các loại nhạc cụ mình yêu thích, từ bộ trống hiện đại, cây guitar bass cực "cool" cho đến dàn piano quý phái... Khi đạt đến một đẳng cấp nhất định cộng với số tiền kha khá, bạn cũng có thể trang bị cho mình những nhạc cụ cao cấp hơn, dĩ nhiên sẽ bắt mắt hơn. Không chỉ chú trọng vào nhạc cụ, JO cũng có một "xưởng" thiết kế thời trang cho bạn. Tùy theo ý thích, phong cách biểu diễn mà bạn có thể chọn cho mình những bộ đồ đầy cá tính. Từ chiếc đầm trắng thướt tha cho các dòng nhạc nhẹ, hay bộ đồ da cách điệu phù hợp cho những "cơn gào" của dòng nhạc rock...

Với những chức năng trong JO, người chơi có thể "đơn độc" thi thố tài năng hay cùng một nhóm tạo nên một dàn nhạc tên tuổi. Với sự phối hợp nhịp nhàng giữa các loại nhạc cụ, hòa quyện của từng âm điệu, hứa hẹn tạo nên một đại nhạc hội là điều hoàn toàn khả thi với bất kỳ ai.

"SÂN KHẤU" CÓ GÌ?

Với mục đích xây dựng cho người chơi một buổi nhạc hội hoành tráng, sôi động, nhà sản xuất đã thiết kế các sân khấu rất bắt mắt và rực rỡ. Kết hợp với dàn đèn la-ze, đèn flash đủ màu, các màn hình LCD cỡ lớn, tất cả không thua gì một buổi ga-la thứ thiệt. Với những bạn yêu thiên nhiên vùng nhiệt đới thì sân khấu trên biển là một lựa chọn tuyệt hảo. Tại đây, với những bóng dừa tạo cảm giác mát dịu, tiếng những cơn sóng rì rào như thêm phần phụ họa cho những ca khúc "vang trời". Tất cả đều tạo nên một cảm giác cuồng nhiệt cháy bỏng cho bất kỳ nhạc công nào.

Với những bộ trang phục được thiết kế đa dạng, đầy sắc màu, bạn có thể hóa thân thành chàng cao bồi miền viễn Tây hoang dã với chiếc guitar thùng thả hồn vào miền nắng nóng; một nhạc công được "đào tạo chính quy" với bộ âu phục sành điệu, 10 ngón tay lả lướt trên chiếc Piano; "bốc lửa" cùng các giai điệu rock là những bộ đồ "rách rưới" có chủ ý... Bạn có thể hóa thân vào bất cứ nhân vật nào, nhưng vẫn giữ nét riêng cho mình.

Nói đến nhạc công thì vật bất ly thân chính là nhạc cụ. Nếu trang phục đã làm bạn "ngất ngây" thì bạn nên cẩn thận túi tiền của mình khi đi dạo quanh các siêu thị bán nhạc cụ trong game. Không chỉ là chiếc guitar cổ điển với màu gỗ vàng, vân nâu mà còn có những cây guitar "bùng cháy" bởi hai sắc vàng đỏ; không còn là những chiếc keyboard trắng đen đơn điệu, bạn hoàn toàn có thể "biến" chúng thành chiếc keyboard 2 tầng "sành điệu"... và rất nhiều dụng cụ hấp dẫn khác có thể làm hài lòng bất kỳ "nhạc công" khó tính nào.

Hình ảnh trong game tuy không được thiết kế với kỹ thuật 3D tiên tiến nhất, không thể trình bày từng chi tiết sống động như những game đỉnh cao, nhưng nhờ hiệu ứng màu sắc bắt mắt nên sự rực rỡ của sân khấu, kết hợp với các nhạc công tạo nên một quang cảnh ấn tượng.

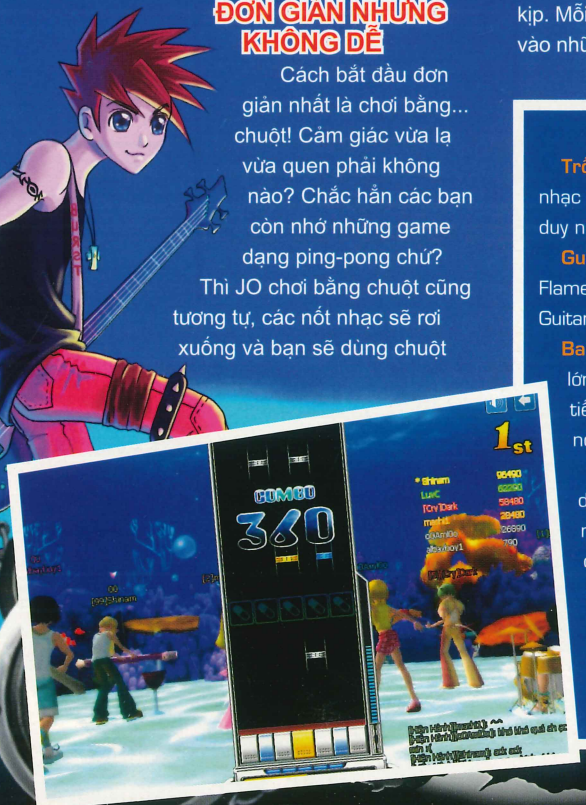
ĐƠN GIẢN NHƯNG KHÔNG DỄ

Cách bắt đầu đơn giản nhất là chơi bằng... chuột! Cảm giác vừa lạ vừa quen phải không nào? Chắc hẳn các bạn còn nhớ những game dạng ping-pong chứ? Thì JO chơi bằng chuột cũng tương tự, các nốt nhạc sẽ rơi xuống và bạn sẽ dùng chuột di chuyển chiếc đĩa và "hứng" những nốt nhạc đó. Đừng tưởng "ngon ăn" nhé, khi nhịp độ của bài hát mức Electronic hay Dance thì việc "ăn dưa bở" là chuyện thường.

Đối với các game thủ từng chơi các game dạng nhảy, như SDO chẳng hạn, thì chế độ chơi bằng 5 phím sẽ cảm thấy gần gũi hơn. Đặc biệt, người chơi có thể tinh chỉnh các phím theo ý thích nhằm thích nghi với những bài nhạc có tốc độ nhanh. Lúc này, bạn đã có thể chơi được bản nhạc theo ý mình mặc dù không có nhiều lựa chọn như chơi 7 phím. Nhưng chế độ 5 phím được đánh giá khá cao cho những "nhạc công" mới làm quen với việc "trình diễn".

Chế độ 7 phím là thử thách tột đỉnh cho "cao thủ" trong JO, không khác gì việc chơi một cây piano khi bạn phải huy động cả 7 ngón tay thì mới có cơ hội ăn điểm. Thử thách và số lượng nốt làm cho nhiều "nghệ sĩ" phải ngẩn ngơ vì không... bấm kịp. Mỗi phím tượng trưng cho một nốt và vào những khoảng lặng giữa bài hát, bạn có thể tự mình "ngẫu hứng" làm một giai tấu mà không cần đợi hướng dẫn của các nốt nhạc. Hãy để trí tưởng tượng và khả năng sáng tạo của mình bay bổng thành những điệu nhạc không dụng hàng!

SƯ SƯ



NHỮNG LOẠI NHẠC TRONG JAM ONLINE

Dance: Loại nhạc được dùng nhiều tại các vũ trường, quán bar, được remix từ nhiều thể loại nhạc căn bản khác (Pop, Hip-hop, R&B...) với giai điệu sôi động và trẻ trung.

Classical: Nhạc cổ điển xuất xứ từ châu Âu, tinh tế, sâu lắng khá kén người nghe.

Pop: Dòng nhạc phổ biến nhất trên toàn thế giới và cũng có thể phân thành các thể loại nhạc khác.

Hip-Hop (Rap): Dòng nhạc bắt đầu xuất hiện tại các thành phố Mỹ từ thập niên 70 và gần đây đang là làn sóng ảnh hưởng lớn đến giới trẻ.

Rock: Bắt đầu xuất hiện từ thập niên 50. Dòng nhạc mạnh mẽ, đầy cá tính. Mỗi thành viên trong một ban nhạc rock thể hiện phong cách riêng qua những nhạc cụ mà mình sử dụng.

R&B: dòng nhạc của người da màu gần giống với dòng nhạc Hip Hop, xuất hiện vào những năm 50.

NHẠC CỤ - VẬT KHÔNG THỂ THIẾU:

Trống: Loại nhạc cụ gây tiếng vang rộng nhưng ngắn, được sử dụng nhiều trong dòng nhạc Rock. Thường nhiều trống được tập trung thành 1 bộ và được chơi bởi một nhạc công duy nhất.

Guitar: Nhạc cụ hỗ trợ chính và chơi cho nhiều dòng nhạc khác nhau như Blues, Country, Flamenco, Rock và Pop. Guitar bình thường có sáu dây nhưng cũng có loại lên đến 12 dây. Guitar điện ra đời trong thế kỷ 20 càng làm âm thanh và giai điệu đa dạng hơn.

Bass (Guitar Bass): Một loại guitar điện, cũng giống như guitar nhưng có kích thước hơi lớn hơn và thường có tổng cộng 4 dây. Nhạc công thường giật vỗ hoặc gõ nhẹ để tạo tiếng đặc trưng của guitar bass. Đây cũng là nhạc cụ khá quan trọng cho thể loại rock; nó cũng được sử dụng ở nhiều dòng nhạc khác như: Jazz, Fusion, Latin, Funk...

Keyboard (Piano): Nhạc cụ tạo ra nhiều giai điệu du dương theo từng bài hát, được dùng nhiều trong nhạc hòa tấu. Với một Piano và một nhạc công giỏi vẫn có thể tạo nên một kiệt tác âm nhạc với những giai điệu du dương, trầm bổng "mê hồn"! Nhạc công chơi piano bằng 10 ngón và phải trải qua quá trình luyện tập gian khổ để đạt được sự điêu luyện.

Micro: Thời kỳ đầu micro chỉ đơn thuần là một công cụ truyền thanh thô sơ, đến nay, micro được thiết kế đa dạng hơn về hình dạng cũng như chất lượng và là một phần không thể thiếu đối với các ngôi sao ca nhạc. Chất lượng cũng như hình dáng của micro cũng tăng thêm tính chuyên nghiệp và sự trang trọng của người ca sĩ.

Hội thảo eSport - thể thao điện tử Việt Nam

ESPORT VIETNAM CONFENCE

ĐỊA CHỈ: KHÁCH SẠN DAEWOO HÀ NỘI

THỜI GIAN: 08H NGÀY 28/ 08 / 2007

ESVN LAUNCHER

MỘT KẾT NỐI TẤT CẢ

Tiện ích chơi eSport: ESVN Launcher

Bảo Trợ Thông Tin

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM

VTC 5 HỘI TỤ VÌ CUỘC SỐNG

Thế Giới Game

CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ CỦA TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VN

Đơn vị tổ chức

VEN

VIETNAM ENTERTAINMENT NETWORK

Granado Espada

CHINH PHỤC THẾ

Granado Espada (GE) dường như đã biết "hạ cánh" vào ngay thời ăn khách của những tên cướp biển trên thị trường giải trí toàn cầu. Hơn thế nữa, hệ thống nhân vật do chính người chơi thu phục RNPC (Recruited NPC) là món ăn lạ, bên cạnh món "pet" mà game thủ Việt Nam đã thưởng thức suốt nửa năm 2007 qua.

"Trò chơi bắt đầu với gia đình của bạn, một gia đình hoàn toàn mới, đi tìm quyền lực, vận may và chiến thắng cùng với đạo luật Reconquista", bạn đọc có thể tìm hiểu sâu hơn về cốt truyện mở đầu GE tại www.ge.iahgames.com/vn/. Vẫn sử dụng xuất phát điểm là game trung cổ với nhạc nền tuyệt diệu, thiết kế chiến đấu đến cấp độ faction (tập hợp nhiều gia đình) nhưng không gian GE trở nên cụ thể hơn, đậm chất văn hóa châu Âu với kiến trúc và âm nhạc Baroque.

NHẢY LEVEL ĐỂ LẠI LUYỆN TỪ ĐẦU

Đặc trưng của bất kỳ game nhập vai trực tuyến MMORPG nào là việc tăng level. Trong hầu hết các MMORPG từ trước đến nay, thường việc tăng level nhanh chỉ diễn ra trong khoảng 20 level đầu tiên. Tuy nhiên, trong GE, nếu khéo léo, người chơi có thể tăng level rất nhanh đến khoảng level gần 50. Việc "nhảy" level trong GE trở nên dễ dàng nhờ vào hệ thống nhân vật NPC (gọi tắt là RNPC) có thể thu phục được qua các nhiệm vụ.

Tuy việc thu phục RNPC cho phép gia đình của bạn kết nạp thêm nhiều thành viên mới với level cao nhưng về lâu dài thì các RNPC chưa chắc mạnh hơn các nhân vật cơ bản (basic character). Một cao thủ của GE đồng thời là GM của CyberWorld giải thích: "Sau khi đạt level 100, các nhân vật cơ bản được quyền cộng thêm 1 điểm vào chỉ số cá nhân (stat) của mình. Tuy chỉ là 1 điểm nhưng khi cộng vào bất cứ chỉ số nào cũng làm tăng đáng kể sức mạnh của chỉ số đấy. Tuy các RNPC đa dạng, nhiều phong cách và thậm chí có nhiều kỹ năng cá nhân đáng giá nhưng các chỉ số thường không được cân bằng như các nhân vật cơ bản". Xin giải thích thêm, trong GE, các chỉ số của nhân vật giữ nguyên không đổi từ level 1-100. Đó là lý do chủ yếu vì sao sau khi chơi một thời gian, nhiều game thủ bắt buộc phải luyện thêm vài nhân vật cơ bản. Xét toàn diện, cơ cấu thành viên family sẽ thay đổi tùy theo mục đích trong game, cho dù đó là nhiệm vụ thu phục RNPC bình thường hay công thành chiến v.v.

Trên thực tế, cuộc tranh cãi "RNPC và nhân vật cơ bản, ai mạnh hơn?" vẫn chưa kết thúc. Theo thông tin mới

GIỚI MỚI

nhất từ IAHGames, toàn bộ hệ thống máy chủ của GE Hàn Quốc đã phải xóa đi RNPC Emilia the Sage. Vì cô nàng này quá mạnh. Còn đối với hệ thống máy chủ Đông Nam Á mà game thủ Việt Nam tham gia thì cô nàng này đã bị giảm mất 1 điểm Int. Hiện nay, nếu đánh 1 chọi 1 thì cô nàng RNPC robot Catherine the Summoner đang "độc cô cầu bại". Vì với khả năng gọi ra hơn 8 búp bê đệ tử, sức đánh của Cath (tên viết tắt của cô nàng) cực mạnh mà hiện chưa có bộ giáp nào chịu nổi. Có tin đồn là sẽ có bộ giáp Epic màu tím sẽ cho phép kháng cự được với Cath. Nhưng đến giờ chưa ai thấy Epic! Vậy thì bạn có muốn luyện Cath? Dễ thôi, hãy ráng luyện đến level 60, bạn sẽ có cơ may nhận được thẻ nhân vật của Cath với level... 1. Đấy, nhảy level rồi rớt level và luyện lại từ đầu trong GE là như vậy đấy.

Với số lượng ngày càng tăng (hiện đã xuất hiện trên 30 RNPC gồm nhiều trường phái chiến đấu và giới tính khác nhau), đây không chỉ là hệ thống nhân vật giúp người chơi tăng gia vị cho bữa tiệc GE mà đã trở thành một loại hàng hóa mới trong thế giới ảo của GE. Bạn phải làm nhiệm vụ mới thu phục được RNPC. Do đó, những người chơi "lười biếng" hay những kẻ nhiều tiền sẵn sàng tung Vis ra để mua các thẻ nhân vật (character card). Trên thực tế, đây cũng là 1 cách chơi trong GE. Tuy nhiên, dự báo giá thẻ nhân vật sẽ giảm dần khi ngày càng có nhiều người chơi và biết cách làm nhiệm vụ thu phục nhân vật. Như trên đã nói, hiện các bản hướng dẫn cách làm nhiệm vụ đã có đầy trên các website nước ngoài và cả ở Việt Nam. Với tính năng "lính đánh thuê" (Mercenary Contract) trong phiên bản Open Beta mới, người chơi có thể biến bất kỳ thành viên nào trong gia đình thành thẻ nhân vật và bán lại cho người chơi khác. Thật thú vị phải không? RNPC là một trong những món độc đáo nhất của bữa tiệc GE.

GRANADO ESPADA

PHÁT HÀNH	IAHGames, CyberWorld (Vietnam)
PHÁT TRIỂN	HanbitSoft, IMC Games
THỂ LOẠI	MMORPG
NGÀY PHÁT HÀNH	16/8/2007 (Open Beta); 30/8/2007 (Thương mại hóa)
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	Pentium III 1GHz; RAM 512MB; VGA: GeForce2 MX400 64MB, HDD 3,5GB, DirectX 9.0c, WindowsXP/2000
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	Pentium 4 2GHz, RAM 1GB, VGA: GeForce FX 4Ti / Radeon9000, HDD: 3,5GB, DirectX 9.0c, WindowsXP

MCC VÀ VẤN ĐỀ BOT

Có thể bạn đã từng được nếm hương vị điều khiển đa nhân vật trong Desert Storm (FPS tactics) , Ghost Recon 1, Final Fantasy series hay gần nhất là Dungeon Siege. GE đã tập hợp và hiện thực hóa được hầu hết các tính năng điều khiển đa nhân vật của các game đi trước vào hệ thống MCC. Người chơi có thể ra lệnh cho cùng lúc cả 3 nhân vật hành động hay hóa thân vào từng nhân vật để triển khai những chiêu thức riêng. Bạn có thể cho 2 tay súng đứng bắn còn mình điều khiển nhân vật còn lại để lượm chiến lợi phẩm hoặc bạn có thể tung ra 3 tuyệt chiêu của 3 nhân vật đánh vào đối thủ. Thật là một ý tưởng điên rồ nhưng đã được hiện thực hóa thành công!

Điều thật đáng khen của GE là hệ thống phím điều khiển 3 nhân vật này đã được thiết kế rất hợp lý. Bạn dùng tay phải cho chuột còn tay kia sẽ điều khiển một nửa bàn phím bao gồm các phím F, Control, Shift, Alt và 3 hàng phím bắt đầu bằng các phím Q, A, Z. Còn lại là các phím Space bar, Enter và một số phím để chat khác... Đừng lo, chỉ trong một thời gian ngắn, bạn sẽ thuộc lòng các phím đến nỗi sẽ nhấn Alt+F để xóa sạch các icon điều khiển bằng chuột trên màn hình, chỉ để thưởng thức trọn vẹn đồ họa của game. Nhà phát triển cũng đã tính đến ngay "gã tội đồ" phím Windows: Trong chế độ chơi toàn màn hình (Full Screen) nút Windows không gây bất kỳ ảnh hưởng nào. Game cũng có chế độ chơi trong cửa sổ (Windows mode). Game chạy tốt trên các hệ thống chipset 915 của Intel tích hợp card đồ họa (chia sẻ bộ nhớ RAM) nhưng chúng tôi khuyên người chơi nên sử dụng khoảng 1GB RAM nếu dùng card đồ họa tích hợp.

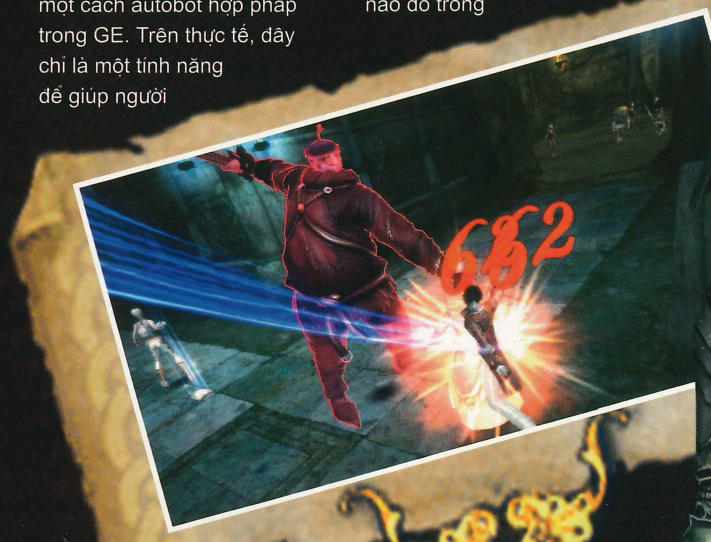
Thật ra, bạn chỉ phải huy động kỹ năng micro điều khiển hầu như tất cả các phím khi đánh boss, làm nhiệm vụ hay PvP mà thôi. Còn bình thường, bạn chỉ cần dùng chuột di chuyển và đánh bằng 1 phím duy nhất: Space Bar. Chế độ đánh tự động này cho phép người chơi AFK (Away From Keyboard - không ngồi ở máy tính) một lúc mà vẫn tăng được điểm kinh nghiệm và không chết. Ở một khía cạnh khác, điều này được xem như một cách autobot hợp pháp trong GE. Trên thực tế, đây chỉ là một tính năng để giúp người chơi thoải mái hơn trong khi chơi.

Trong giai đoạn Pre-Open Beta, IAHGames đã "treo giò vĩnh viễn" hàng loạt tài khoản autobot, nói chính xác hơn là dùng phần mềm ngoài các tính năng có sẵn của game (external software) để autobot. Một GM của CyberWorld giải thích: "Những kẻ auto thường có dấu hiệu khác rất nhiều so với người chơi sử dụng Patrol hay Keep mode của GE. Chẳng hạn, họ ra lệnh từ chối nhập party với tốc độ rất nhanh so với thao tác nhấn chuột bình thường của người chơi. Hay ngay sau khi vừa bị GM đá ra khỏi game thì gia đình đó lập tức log vào game và quay về ngay vị trí vừa bị đá". Dĩ nhiên, nếu bạn không ngồi ở máy và lỡ... ngủ quên với Patrol Mode thì khi tỉnh dậy, tuy không bị khóa tài khoản đâu nhưng sẽ thấy mình đang đứng ở góc tường nào đó trong game. Chính các GM đã giúp bạn làm việc đó!

MỘT BƯỚC TIẾN HỘI NHẬP

Đối với thị trường MMORPG Việt Nam, GE như một món Tây có khẩu vị mới lạ. Tiếng Anh là điều trở ngại với nhiều bạn trẻ nhưng cũng là cơ hội để chúng ta bước vào một sân chơi quốc tế, trau dồi khả năng ngoại ngữ và cách giao tiếp. Về kinh nghiệm game, các game thủ Việt Nam chính thức lần đầu tiên chơi trong một cộng đồng quốc tế, được cọ xát với nhiều kiểu chơi và thi đấu của các bạn trẻ Singapore, Philippines, Malaysia... Thật tự hào khi nhìn thấy cờ đỏ sao vàng "tung bay" trên www.ge.iahgames.com.

KỲ NHÂN



ĐIỀU KHIỂN ĐA NHÂN VẬT - MCC
TRÍ TUỆ NHÂN TẠO SIÊU ĐẲNG - XAI
CHIÊU MỘ NPC - RNPC'S
- EVENT ĐA QUỐC GIA.
- CHIẾN TRANH GIÀNH TÂN THẾ GIỚI MỚI CHO VIỆT NAM.
- PVP VÀ PK GIỮA GAMERS TRÊN TOÀN THẾ GIỚI.
GAME HAY NHẤT HÀN QUỐC 2006.
KỸ THUẬT ĐỒ HỌA GAME SỐ 1 HÀN QUỐC 2006.
HỆ THỐNG NHẠC NỀN XUẤT SẮC VÀ ẤN TƯỢNG.
THẾ GIỚI MỚI – SỨ MỆNH MỚI
intel
Core 2 Quad
inside
Quad-core.
Unmatched.
Granado Espada
ge.iahgames.com/vn/
IAHGames
imc GAMES
HanbitSoft
bro
CYBERWORLD
129 Nguyễn Trọng Tuyển, P.15 Q. Phú Nhuận, TP.HCM, Việt Nam
Dịch vụ hỗ trợ khách hàng: 08-8462997
Email: ge@bro.com.vn
www.cyberworld.vn

GrimGrimoire	
PHÁT HÀNH	NIS
PHÁT TRIỂN	Vanillaware
THỂ LOẠI	Dàn trận
NGÀY PHÁT HÀNH	26/06/2007
DUNG LƯỢNG	1 DVD
ESRB	Everyone

Chưa bao giờ, console được xem là nơi lý tưởng để các game dàn trận thời gian thực (RTS) vẫy vùng! Dù rằng nơi đây từng xuất hiện không ít gương mặt được xếp vào hàng kinh điển như Starcraft (Ninendo 64), Warcraft II: The Dark Saga (Saturn), hay gần đây hơn là Lord of the Rings: Battle for Middle Earth 2 và Command & Conquer 3: Tiberium Wars (đều dành cho Xbox360). Tuy nhiên, nếu để ý bạn sẽ thấy điểm chung của hầu hết các tựa game trên đều đã giành vinh quang trên "thánh địa" PC trước khi được phát hành sang nền máy khác. Vậy mà Vanillaware (Odin Sphere), một công ty còn khá mới mẻ trong làng game muốn đi ngược trật tự trên khi họ cùng NIS đưa game dàn trận thời gian thực GrimGrimoire lên PS2 đầu tiên.

Harry Potter của console

GrimGrimoire xoay quanh câu chuyện của cô nàng phù thủy nhỏ mang tên Lillet Blan. Nhờ năng khiếu ma thuật bẩm sinh, Lillet Blan được vinh dự mời tham gia học tập tại Magic Academy, ngụ tại Silver Star Tower - nơi chuyên đào tạo tài năng trẻ như Lillet Blan thành những pháp sư nổi tiếng trong giới ma thuật. Không chỉ được biết tiếng như một lò đào tạo chuyên nghiệp, Magic Academy còn "vang danh" nhờ tập trung những giảng viên là các pháp sư kỳ cựu mà điển hình là thầy hiệu trưởng Gammel Dore. Người đã có công đánh bại tên chúa tể hắc ám Archmage Calvaros.

Tuy nhiên, điều kinh hoàng là chỉ mới nhập học được năm ngày, Littet Blan tình cờ khám phá toàn bộ trường học và những giáo viên đáng kính đều bị Archmage Calvaros vượt ngục tàn sát; cô là người duy nhất trong trường còn sống sót. Nhờ phép nhiệm màu từ Philosopher's Stone, cô phù thủy nhỏ quay ngược lại đúng thời điểm đêm đầu tiên cô đặt chân tới trường cùng với tất cả những ký ức hiện tại. Tất nhiên không thể để lỡ cơ hội "ngàn năm có một" này, Litlet quyết định lập kế hoạch để vén bức màn bí mật xung quanh Magic Academy đồng thời ngăn chặn kẻ chủ mưu hãm hại thầy cô của mình.

Sức hấp dẫn trên nền 2D

Một trong những mấu chốt quan trọng để tạo nên sự ăn khách của dòng RTS nói riêng và mọi tựa game nói chung chính là cách chơi và giao diện phải được thiết kế đơn giản và thuận tiện cho game thủ. Về điểm này, Vanillaware thực hiện khá trơn tru nhờ khái quát được những bài học đơn giản ngay từ đầu game, mặt khác hệ thống phím bấm được bố trí rất hợp lý và dễ nhớ dù đây là trở ngại khá lớn cho các RTS trên console (tay cầm ít phím và độ nhạy analog được cho là kém hơn chuột, bàn phím). Ngoài ra, thay vì phải ôm đồm quản lý nhiều chỉ số kinh tế phức tạp, trong GrimGrimoire bạn chỉ việc quản lý một loại tài nguyên duy nhất là "mana". Đây là điểm khá hay mà Vanillaware học tập từ các đồng nghiệp khác, giúp cắt bỏ được những điểm không cần thiết để xoáy vào trọng tâm là chiến thuật điều khiển quân, điểm mạnh của trò chơi.

Do được dành toàn lực cho phần chơi đơn và theo một mạch truyện chính là nhân vật Littlet Blan nên trong GrimGrimoire bạn sẽ không bắt gặp các phe phái khác nhau. Thay vào đó, game được khái quát bằng bốn loại

Thay vì thuộc nằm lòng các chủng loại quân, bạn chỉ cần nhớ những nét chính của từng loại phép thuật bằng quy luật sau là có thể cầm chắc phần thắng:

- **Glamour** dùng để summon các elves, fairies và unicorns. Glamour rất mạnh khi đối phó Necromancy nhưng lại yếu khi đối phó với Alchemy.
- **Necromancy** có thể triệu hồi đám undead, vốn miễn nhiễm hoàn toàn với các đòn tấn công vật lý của các chiến binh Astral. Necromancy rất mạnh khi đối phó với Sorcery và yếu khi đụng phải Glamour.
- **Sorcery** có ưu điểm là chỉ số HP, rất mạnh khi đối phó Alchemy nhưng yếu khi đối mặt với Necromancy.
- **Alchemy** có điểm mạnh là tấn công được từ xa. Rất mạnh khi đối phó với Glamour nhưng lại yếu khi kháng Sorcery.

ma thuật: Glamour, Alchemy, Necromancy và Sorcery. Từ các loại ma thuật này bạn có có thể "triệu hồi" hàng tá đơn vị binh chủng khác nhau để hỗ trợ trong trận chiến. Mỗi loại binh chủng sẽ có ưu khuyết và lợi thế nhất định tùy vào tài thao lược của bạn. Điển hình như các cung thủ Fairy, dù khả năng tấn công và đề kháng yếu ớt nhưng lại rất cơ động nhờ tốc độ di chuyển nhanh, có thể bao quát toàn bộ bản đồ. Trong khi rồng Chimera có khả năng sát thương cao và lượng máu dồi dào nhưng tốc độ chậm nên rất hợp vị trí phòng thủ hay những trận càn quét căn cứ đối phương. Ngược lại những thầy pháp mèo đen "Grimalkin" có vẻ ngoài khá yếu ớt lại hoàn toàn có thể khắc chế mọi kẻ thù nhờ bùa chú "ru ngủ" chết người. Do yếu tố tương khắc thể hiện khá rõ này, bạn có thể uyển chuyển sử dụng các đơn vị quân thật hợp lý tùy theo thời điểm nếu không muốn sớm bị loại khỏi cuộc chơi.

Ưu và khuyết

Nhạc nền của GrimGrimoire tiếp tục do Hitoshi Sakimoto đảm trách. Tuy nhiên, chúng chưa thật sự tạo nên cảm xúc sâu lắng và để lại nhiều dư âm như Odin Sphere trước đây. Bù lại, phần đồ họa tiếp tục là mảng hút hồn người chơi nhất. Dù chỉ là những nét vẽ tay và xây dựng trên nền 2D cổ điển nhưng GrimGrimoire đạt hiệu quả thị giác khá cao nhờ chuyển động nhân vật được thực hiện rất nhịp nhàng. Ngoài ra, khâu thiết kế nhân vật cũng đạt được độ chín khi phong cách và tâm trạng của các nhân vật hiện rõ qua phụ trang và nét biểu cảm trên khuôn mặt. Bạn có thể cảm nhận được sự thông thái và uyên bác của thầy hiệu trưởng đáng kính Gammel Dore qua bộ râu dài trắng toát; hay nét mặt gian xảo chất chứa tham vọng qua bộ áo choàng đỏ chóe, nụ cười nhếch mép và mái tóc lúc nào cũng bóng lưỡng của Advocat. Khâu lồng tiếng diễn cảm là một điểm mạnh khác của GrimGrimoire nhờ được dàn diễn viên chuyên nghiệp bắt được "hồn" của các nhân vật. Bên cạnh đó, game còn cho phép bạn thưởng thức âm lồng tiếng từ nguyên bản tiếng Nhật như một cách "chơi mà học" bổ ích.

Xét tổng thể, GrimGrimoire khá bài bản trong mọi khâu, tuy nhiên vẫn còn những "hạt sạn" nhỏ mà nhà sản xuất cần khắc phục trong phiên bản kế tiếp. Đầu tiên là màn chơi trong game rập khuôn nhau quá nhiều nên dù thay đổi nhiệm vụ chính qua từng màn, game vẫn tỏ ra "dễ thở" với những fan chiến thuật kỳ cựu (do đã nắm lòng địa hình chơi) ngay cả khi ở mức thiết lập khó nhất. Ngoài ra, với nhiều tiềm năng có sẵn, GrimGrimoire lại tự "bó" mình khi thiếu mục chơi mạng vốn là điểm "hút hàng" và điều kiện lý tưởng để chinh phục đông đảo game thủ. Mặt khác, do khai thác trên nền máy có tuổi đời "lão" như PS2 nên hiện tượng khung hình trồi sụt khi bước vào những trận đánh lớn là điều khó tránh khỏi.

Kết

Dù không được xếp vào hàng kinh điển do còn thiếu những điểm gút quan trọng nhưng qua những gì đã thể hiện, GrimGrimoire có rất nhiều triển vọng để trở thành thương hiệu lớn của Vanillaware trong tương lai, nhất là khi mặt bằng game dàn trận thời gian thực dành cho console còn rất nhiều khoảng trống.

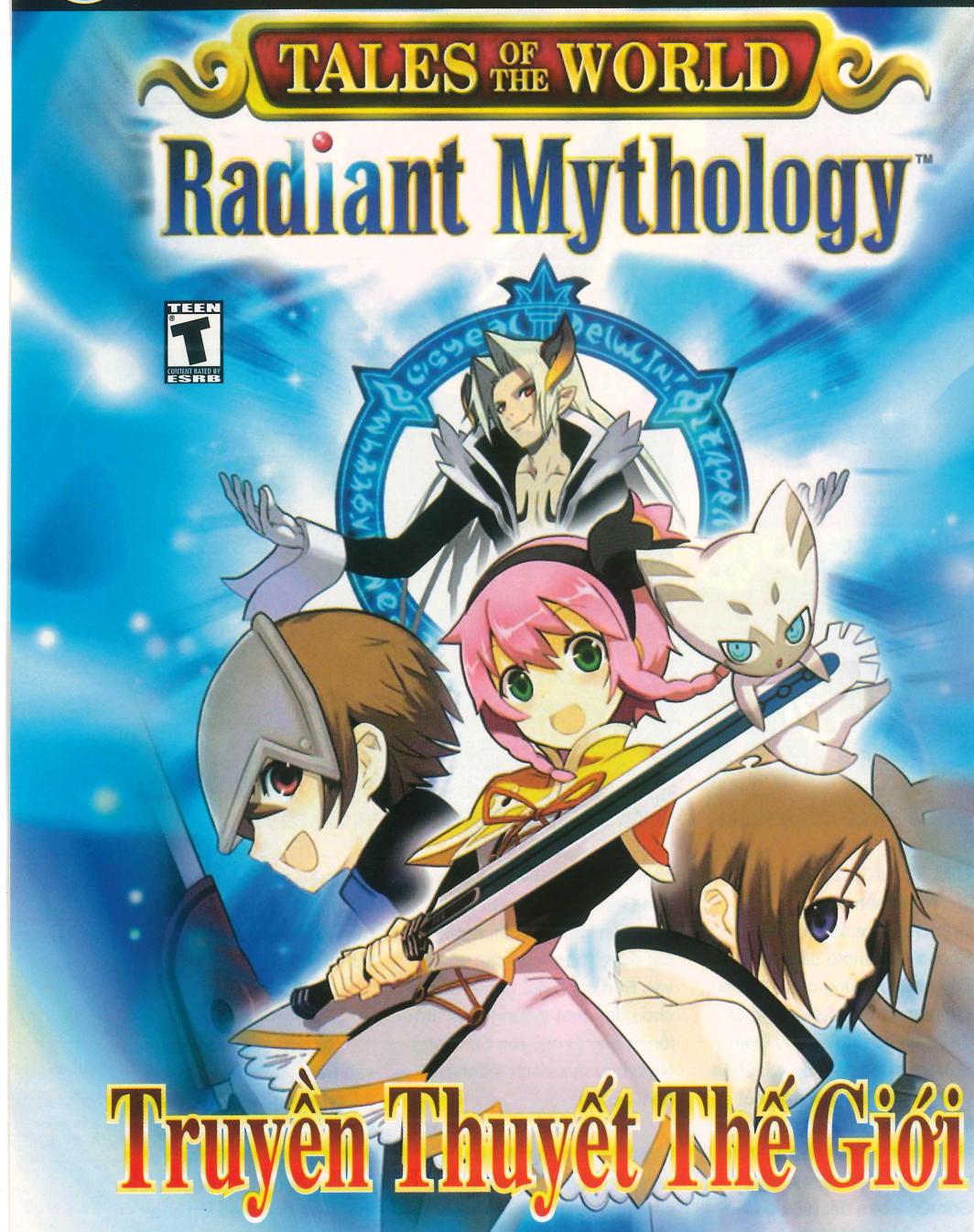
XUÂN YẾN

ƯU

- Đồ họa bắt mắt.
- Cách chơi dễ nắm bắt.

KHUYẾT

- Khuyết chức năng mạng.
- Màn chơi được thiết kế lặp lại khá nhiều.



Truyền Thuyết Thế Giới

TALES OF THE WORLD: RADIANT MYTHOLOGY	
PHÁT HÀNH	Namco
PHÁT TRIỂN	Alfa System
THỂ LOẠI	Nhập vai (RPG)
NGÀY PHÁT HÀNH	17/07/2007
ESRB	Teen

Dù không có được tiếng tăm lừng lẫy như Final Fantasy hay Dragon Quest nhưng xêri Tales của Namco vẫn xứng đáng có một chỗ đứng trong thế giới game nhập vai Nhật Bản. Khởi đầu với Tales of Phantasia rất thành công vào năm 1995, trải qua hơn 1 thập niên cho đến nay dòng game Tales đã ra mắt hàng chục bản khác nhau và tất cả ít nhiều đều để lại được ấn tượng của riêng mình. Ắt hẳn không ít người đã từng chơi qua và còn "vấn vương" các nhân vật chính trong các bản Tales of Phantasia, Tales of Eternia hay Tales of Symphonia... Một lần nữa, bạn lại có cơ hội gặp lại các nhân vật đó trong phiên bản mới nhất trên máy PSP: Tales of the World: Radiant Mythology (TWRM) với nhiều cải tiến.

Giải cứu thế giới

Trong TWRM, vũ trụ được sinh ra từ một Cây Thần xuất hiện trong thời kỳ hỗn mang. Các hạt mầm của Cây Thần phát triển thành nhiều cây khác, mỗi cây tạo thành một thế giới riêng biệt và sự cân bằng của mỗi thế giới được duy trì dựa vào lượng mana do chính cây sinh ra. Có lẽ các thế giới sẽ yên bình mãi mãi nếu như không có sự xuất hiện của Devourer, một thực thể chuyên xâm lăng và rút cạn nguồn mana trên. Để chống lại hiểm hoạ này, các Descender - những chiến binh được sinh ra từ các cây thần để bảo vệ thế giới của mình mỗi khi hiểm hoạ xuất hiện nhưng họ đều lần lượt thất bại trước Devourer và thế là hết thế giới này sang thế giới khác bị tàn phá. Cho đến ngày mà bạn, nhân vật chính của game, một Descender được sinh ra để bảo vệ thế giới Terresia khi Devourer bắt đầu đặt chân lên mảnh đất này.

Ngay từ khi mới bắt đầu, bạn sẽ cảm nhận được sự khác biệt của TWRM so với những phiên bản trước đó. Thay cho nhân vật chính được thiết kế sẵn, ở TWRM bạn tùy ý thiết lập giới tính, ngoại hình, công vụ (job) cho nhân vật của mình để có lối đánh tùy theo sở trường của bạn. Với 10 job khác nhau từ cận chiến cho đến tấn công tầm xa hoặc hỗn hợp cho phép bạn có được khả năng tùy biến phong phú tùy từng trường hợp. Việc chuyển job cho nhân vật chính dễ dàng và có thể thay đổi bất cứ lúc nào. Khi đổi job, bạn cũng sẽ chuyển sang các loại vũ khí, trang bị và những kĩ năng mới; có điều bạn phải luyện job đó lại từ đầu (lvl 1) nên sẽ mất thời gian.

Sử dụng lại hệ thống chiến đấu Flex Range Linear Motion Battle System đã từng xuất hiện trong bản Tales of Abyss, game cung cấp một lối chơi hấp dẫn. Các trận chiến diễn ra khi bạn chạm vào một quái vật xuất hiện trên bản đồ và khi đó bạn sẽ vào một bản đồ 3D, tự do di chuyển và chiến đấu theo thời gian thực trên đó. Ngoại trừ nhân vật chính của bạn, các nhân vật khác sẽ tự chiến đấu theo chế độ mặc định đã thiết lập sẵn (có thể tạm dừng trận đấu và điều khiển các nhân vật đó theo ý riêng). Ngoài các đòn tấn công vật lý đơn thuần, bạn còn có thể sử dụng phép thuật hoặc các tuyệt chiêu khác dưới tên gọi là Artes. Tuy

nhiên, các Artes sẽ làm tiêu hao dần số TP của bạn, tương tự như lượng MP trong các game RPG khác. Điểm bất lợi là game giới hạn số lượng tối đa một item bạn mang theo được là 15. Một khi đã tấn công hoặc chịu đòn tới mức độ nào đó thì các nhân vật có thể thi triển các chiêu kết hợp được gọi là Unison - giúp bạn dễ dàng hơn trong việc kết liễu các đối thủ cứng đầu.

Anh hùng hội ngộ

Giúp sức cho bạn trong suốt trò chơi là một lượng lớn các nhân vật chính từ các bản Tales trước, tập hợp thành 1 tổ chức mang tên Ad Libitum trong game. Đây chính là nét thú vị nhất khi bạn lại một lần nữa được điều khiển các nhân vật mà mình đã từng yêu thích như Chester trong Tales of Phantasia hay Lloyd trong Tales of Symphonia. Giữ nguyên được "cái thần" của từng người, mỗi nhân vật là một trợ thủ rất đắc lực khi có đẳng cấp cao và kỹ năng mạnh. Sự xuất hiện của họ trong các nhiệm vụ có thể coi như sự bảo chứng cho thành công của nhiệm vụ đó. Tuy nhiên, để có thể thu thập được các nhân vật này bạn phải đạt được một số điều kiện nhất định như mức độ nổi tiếng, đẳng cấp và mức độ thân thiện tương ứng. Xuyên suốt game sẽ có rất nhiều cuộc nói chuyện giữa bạn và các nhân vật này mà mỗi khi chọn được đáp án phù hợp thì mức độ thân thiện sẽ được tăng lên đáng kể. Một số nhân vật chính khác cũng xuất hiện trong game nhưng chỉ đơn thuần đóng vai NPC giao nhận nhiệm vụ và bạn không thể điều khiển như Nanaly hoặc Harold từ bản Tales of Destiny 2.

Hệ thống nhiệm vụ

TWRM không có một cốt truyện tuyến tính xuyên suốt như thường thấy của thể loại nhập vai mà lại dựa trên hệ thống hàng loạt nhiệm vụ phải thực hiện để hoàn thành trò chơi. Với hơn 300 nhiệm vụ lớn nhỏ mà bạn sẽ nhận được tại bộ chỉ huy của Ad Libitum, TWRM đảm bảo một thời lượng chơi tương đối dài. Các nhiệm vụ đa phần tiêu diệt quái vật trong hang động, thu thập món đồ hoặc vật liệu nào đó, giải cứu một dân làng đang bị nguy hiểm. Nếu hoàn thành bạn có thêm điểm Fame (mức độ nổi tiếng). Ngoài ra, lượng tiền và vật phẩm nhận được từ các nhiệm vụ cũng là một cách hiệu quả để nâng cấp vũ khí và trang bị cho nhân vật. Đến thời điểm phù hợp, bạn sẽ nhận được những nhiệm vụ quan trọng mà nếu hoàn thành sẽ mở ra những sự kiện và tình tiết mới thúc đẩy cốt truyện.

Tuy nhiên, hệ thống nhiệm vụ này cũng đem lại những bất cập mà điển hình là do quá nhiều nhiệm vụ phụ nên đã làm loãng mất cốt truyện chính. Bạn khó có thể đòi hỏi một cốt truyện liền lạc và có những đoạn cao trào như một số game nhập vai khác, nhưng bù lại cách chơi dựa trên các nhiệm vụ vẫn có sức hấp dẫn riêng. Một số nhiệm vụ sẽ làm bạn khá vất vả như tìm kiếm một nguyên liệu, hay chế biến một món ăn nào đó vì bạn sẽ phải lùng sục khá nhiều hang động mới có thể tìm đủ nguyên vật liệu cần thiết.

Hình, âm ấn tượng

Chất lượng đồ hoạ và âm thanh trong game có thể làm bạn hoàn toàn hài lòng. Ngoài các nhân vật chính từ các bản Tales trước được giữ nguyên bản sắc thì những nhân vật thêm vào ở phần này cũng rất đẹp. Ở các trận chiến, khi các nhân vật của bạn thi triển các kỹ năng khác nhau, cho dù là nhiều phép thuật dữ dội cùng lúc thì khung hình vẫn rất mượt, không hề giảm khung hình. Phông màu nền tươi sáng và các nhân vật thiết kế sinh động đã đem lại sinh khí cho game. Dù vậy, các thành phố trong game lại thiết kế hơi sơ sài và bạn chỉ có thể ghé qua một số kiến trúc như trụ sở Ad Libitum, quảng trường, nhà trọ, tiệm bán vũ khí, trang bị và vật phẩm.

Điểm sáng giá đầu tiên của âm thanh chính là phần lồng tiếng khá tốt cho hơn 30 nhân vật khác nhau. Hiệu ứng âm thanh và nhạc nền cũng thực hiện rất tốt vai trò góp phần tạo thêm sự thành công cho game.

Lời kết

Hệ thống chiến đấu hấp dẫn cùng với việc điều khiển các nhân vật chính từ các bản Tales trước chính là những nét độc đáo khiến bạn có thể bị game cuốn hút. Nếu trải qua hơn 40 giờ để hoàn thành mà vẫn cảm thấy chưa "đã" thì bạn vẫn có thể chơi tiếp ở chế độ New Game +, đó sẽ là cơ hội tốt cho những ai muốn khám phá hết bí mật cũng như hoàn thành hết các nhiệm vụ để "gặt hết" danh hiệu cho mình.

XUÂN QUANG

Riviera: The Promised Land	
PHÁT HÀNH	
	Atlus
PHÁT TRIỂN	
	Sting
THỂ LOẠI	
	Nhập vai
NGÀY PHÁT HÀNH	10/07/2007
DUNG LƯỢNG	1 UMD
ESRB	Teen

Riviera
Vùng Đất Hứa

Khởi nguồn

Hàng ngàn năm trước, Asgard linh thiêng và là nơi sinh sống của các vị thần đột ngột bị tập kích bởi đám quỷ dữ sống ở Utgard. Bị tấn công bất ngờ, Asgard mau chóng thất thủ và trong sự tuyệt vọng, các vị thần quyết định phá vỡ nguyên tắc vốn tồn tại rất lâu đời. Họ tự tạo ra các Grim Angels – những tử thần với đôi cánh đen. Mỗi cánh tay của các Grim Angels được trang bị Diviner hoặc những vũ khí với yếu tố thần thánh để chế ngự loài quỷ dữ. Cuộc chiến này kéo dài trong nhiều năm và được đặt tên là Ragnarok.

Ragnarok kết thúc cũng là lúc bọn quỷ dữ bị phong ấn ở Utgard, không lâu sau nơi này được thanh tẩy và mang tên mới là Riviera. Đây cũng là lúc các vị thần nghĩ đến việc ra đi, họ quyết định truyền lại kiến thức và một phần quyền năng của mình cho bảy pháp sư thông thái với hy vọng những người này sẽ kế tục trách nhiệm bấy lâu của mình. Phần sức mạnh còn lại được chuyển giao cho các Sprites, những cư dân mới của Riviera.

Một ngàn năm sau, tin đồn các thế lực hắc ám sẽ hồi sinh khiến Hector - một trong bảy pháp sư thông thái năm xưa quyết định điều Grim Angels Ein và Ledah đi điều tra sự thật. Ngoài ra, họ còn được Hector giao cho nhiệm vụ kích hoạt "Retribution", nguồn sức mạnh tiềm tàng mà các vị thần để lại trước đây để biến Riviera thành bình địa. Hành trình của họ tạm gián đoạn khi cả hai đặt chân đến nơi cuối cùng của Heaven's Gate và đối mặt với Ursula - người cai quản Riviera. Ein tử trận và được Ursula mang tới Yggdrasil – nơi được xem là trái tim của Riviera. Ursula tình cờ khám phá ra Ein bản chất là một người tốt bụng và có đủ trí dũng để kế vị mình tiếp tục canh giữ Riviera. Bà quyết định xóa hết ký ức trước đây của Ein và gửi anh đến một nơi an toàn...

Ein tình cờ gặp và kết bạn cùng Fia và Lina, những cư dân của Elendia – một ngôi làng nằm gần Yggdrasil. Tại đây, bộ ba được trưởng làng tin tưởng giao nhiệm vụ xóa sổ bốn Accursed vốn được xem là mối hiểm họa còn sót lại của loài quỷ. Trong suốt hành trình thực hiện chính nghĩa, họ tình cờ tìm được ba thành viên mới Serene, Cierra và Rose. Trong khi đó, Ledah - người được Hector phái đi cùng Ein năm xưa đã đặt chân đến Yggdrasil. Bằng sức mạnh của mình Ledah nhanh chóng phá hủy được ba "Aquariums" nguồn năng lượng của Yggdrasil dùng để kích hoạt Retribution. May mắn thay, Ein cùng các bạn của mình đã đến kịp ngăn chặn Ledah trước khi Riviera biến thành bình địa. Trở thành tướng bại trận, Ledah bị Malice một thuộc hạ thân tín của Hector ám sát. Trước khi lâm chung, Ledah cho Ein và các bạn của anh biết Hector chủ mưu mọi chuyện vì

BẠN CÓ BIẾT?

Riviera: The Promised Land (tên tiếng Nhật: 約束の地リヴィエラ, phát âm là Yakusoku No Chi Riviera) được ra mắt đầu tiên trên hệ WonderSwan Color và sau đó là Game Boy Advance của Nintendo vào năm 2004, được Atlus USA phát hành tại khu vực Bắc Mỹ vào năm 2005.

đang ấp ủ tham vọng sở hữu mọi nguồn sức mạnh của các vị thần trước đây. Chuyến phiêu lưu vì mục đích chính nghĩa của Ein cùng các bạn đồng hành lại bước qua một chặng đường mới...

Những cải tiến hấp dẫn

Mặc dù được liệt vào dạng nhập vai theo lượt nhưng Riviera vay mượn khá nhiều đặc trưng của các dòng game khác nhau. Đầu tiên phải đề cập đến cách di chuyển trong game được thiết lập khá giống những game phiêu lưu theo dạng "point and click" trước đây. Mỗi khi muốn di chuyển sang khu vực mới, người chơi phải dựa vào menu lệnh mà trò chơi cung cấp và thao tác dựa vào phím tương ứng trên D-pad. Mặt khác, để thu lượm hay dò tìm đồ vật rải rác trên đường đi bạn phải kích hoạt phím X để chuyển sang chế độ Look Mode - màn hình sẽ liệt kê đồ vật có thể tương tác được kèm nút nhấn tương ứng để chọn lựa. Mỗi lựa chọn sẽ tốn của bạn một lượng điểm TP (Trigger Point), được cung cấp hạn chế dựa vào thành tích chiến đấu của bạn. Nếu "vung tay quá trán" hoặc không cố gắng cải thiện lượng điểm này, bạn sẽ phải ngậm ngùi bỏ qua những vật dụng hữu ích hoặc khu vực mới trên đường đi.

Trong Riviera, bạn chỉ được quyền lựa chọn bốn vật dụng thiết yếu (gồm vũ khí, cứu thương, hỗ trợ, bùa phép,..) trong hành trang trước mỗi trận đấu. Ràng buộc khắt khe này khiến bạn phải tính toán thật tỉ mỉ trước khi ra quyết định nếu không muốn lãng phí công sức lẫn thời gian vàng ngọc. Điểm cần lưu ý khác là vật dụng lẫn vũ khí trong game có độ bền không cao, đồng thời túi đồ của bạn chỉ chứa tối đa 15 món khác nhau. Mặt khác, các nhân vật trong Riviera không thăng cấp theo kiểu đánh quái vật thông thường mà thông qua việc rèn luyện các đồ vật được xem là sở trường của họ. Điển hình như Fia tăng hiệu quả sử dụng cho các món đồ cứu thương, Cierra lại thích hợp với những gì liên quan đến phép thuật, trong khi Lina lại bách phát bách trúng với những vũ khí tầm xa. Vì vậy, để hành trình suôn sẻ, bạn nên bỏ thời gian cho nhóm của mình luyện tập ở phần Pratice Mode. Việc này vừa giúp các thành viên đồng đều hơn về chất lượng, đồng thời tránh lãng phí không cần thiết những vũ khí quý và khó tìm (trong Practice Mode độ bền của vũ khí sẽ không giảm nhưng điểm kinh nghiệm vẫn được tính). Một lợi điểm khác của việc thăng cấp này là bạn có thể học thêm các tuyệt chiêu mới (OverDrive) của các nhân vật, rất hữu dụng để đối phó các trùm hoặc đối thủ khó nuốt.

Ngoài công việc chính là luyện cấp, Riviera còn tích hợp thêm các trò chơi nhỏ để bạn luyện phản xạ giống như tính năng "quick-timer events" hay "Physical Action Reaction" của Shenmue và Indigo Prophecy đã giới thiệu trước đây. Bạn phải thao tác các phím bấm thật nhanh, chính xác và dựa vào những gợi ý trên màn hình chơi khi bị lọt bẫy, phục kích... Ngoài những điểm TP quý giá bạn còn có cơ hội nhận được các đồ chơi khó tìm.

Âm và sắc

Khác với những gì được hứa hẹn ban đầu, đồ họa trong Riviera không tạo được ấn tượng mạnh như lần xuất hiện trên Game Boy Advance cách đây hai năm. Bù lại trò chơi ăn điểm nhờ đan xen những hình anime minh họa rất sống động. Thêm vào đó, phần lồng tiếng và nhạc nền vốn được đánh giá cao trước đây lại được phô diễn trên nền máy có phần cứng trội hơn nên Riviera tiếp tục chinh phục dễ dàng những game thủ khó tính với phần âm thanh xuất sắc. Nếu chưa chạm tay đến tác phẩm kinh điển của Sting cách đây 2 năm thì đây chính là cơ hội vàng để bạn và các tín đồ dòng game nhập vai trên PSP thưởng thức trong khi chờ đợi tựa game mới.

HOÀNG LÊ

ƯU

- Cách chơi hấp dẫn.
- Khâu lồng tiếng và nhạc nền được thực hiện xuất sắc.

KHUYẾT

- Đồ họa chưa được cải tiến đúng mức.
- Nhiệm vụ chính còn quá tuyến tính.

CÁC NHÂN VẬT CHÍNH TRONG GAME

Ein (エクセル) nhân vật chính và cũng là một Grim Angel. Ein đã hy sinh đôi cánh của mình để nhận được Diviner của anh - thanh kiếm Einherjar. Ein sở trường về kiếm thuật cũng như các loại vũ khí như giáo và gậy. Vì là nhân vật chính nên Ein cũng có những OverDrive rất sát thủ như Disaresta, Divine Ascencion. Tuy nhiên cần lưu ý, do các chiêu OverDrive này sát thương quá cao nên sau khi sử dụng thanh OverDrive sẽ bị đóng băng và chỉ hồi phục sau khi kết thúc trận đấu.

Fia (フィア) là một trong những nhân vật đầu tiên bạn gặp trong game. Tuy không mạnh về tấn công và sức chịu đựng kém nhưng Fia rất có khiếu nấu ăn hoặc chế tạo thảo dược cứu thương cho nhóm của bạn.

Lina (ルゥリ) mặc dù lớn hơn bạn cùng phòng Fia nhưng cô lại hồn nhiên hơn rất nhiều so với tuổi thật. Sở thích của Lina là ăn uống, săn tìm kho báu cùng những trò chơi hiếu động khác nhưng lại rất nhác việc nhà. Lina là tay thiện xạ xuất sắc và sử dụng thành thục các vũ khí móng vuốt và lựu đạn.

Serene (Serene) bằng tuổi Ein. Quê hương của cô trước đây là Rosalina Island, tuy nhiên cô phải tới Riviera ẩn náu sau khi những đồng hương Arc của mình bị Grim Angel có tên Malice sát hại. Vũ khí chính của cô là lưỡi hái nhưng vẫn có thể sử dụng thương và móng vuốt rất hiệu quả.

Cierra (シエラ) mặc dù ít tuổi nhất nhóm nhưng cô lại rất lạc quan dù không kém phần vụng về. Chính Cierra là người giải cứu cho Rose, cô mèo đen bạn thân của Ein. Và cũng chính Cierra là người giải lời nguyền giúp Rose có thể nói chuyện lại bình thường. Cierra có khả năng ma thuật cực kỳ lợi hại và sức mạnh thể hiện rõ qua các cuốn sách phép, đũa pháp thuật và roi da.

Ledah (レダ) cũng là một Grim Angels và cực kỳ lão luyện nhờ kinh nghiệm trận mạc khá nhiều. Ledah là tuýp người lạnh lùng, mạnh mẽ và cũng rất trung thành, thậm chí mù quáng nên đã trở thành tay sai "cuồng tín" cho Hector. Ngay đến khi lìa trần, Ledah vẫn tỏ ra là người cực kỳ bảo thủ và độc đoán.

HOSHIGAMI REMIX RUINING BLUE EARTH	
PHÁT HÀNH	Aksys Games
PHÁT TRIỂN	Arc System Works
THỂ LOẠI	Nhập vai - Chiến thuật
HỆ MÁY	Nintendo DS
NGÀY PHÁT HÀNH	26/06/2007
ESRB	Teen

SỨ MỆNH Thiên Tinh

Bỏ lại sau lưng quá khứ đau buồn của một game nhập vai - chiến thuật bị xem là thất bại, liệu Hoshigami Remix: Ruining Blue Earth có tạo được nguồn sinh khí mới để trở thành trò chơi thành công? Câu trả lời là "Có và Không".

Xuất hiện lần đầu vào năm 2001 trên máy PS1, Hoshigami: Ruining Blue Earth đã bị xem như game nhập vai - chiến thuật thất bại. Thất bại từ việc chọn thời điểm ra mắt muộn màng khi PS1 đã lụi tàn và thời hoàng kim của PS2 đang đến, thất bại vì độ khó khủng khiếp, phần điều khiển và âm thanh quá tệ. Với tham vọng hồi sinh game này trên máy Nintendo DS, hãng phát triển Arc System Works đã cho ra mắt Hoshigami Remix: Ruining Blue Earth (HR) với những cải tiến mới. Có thể nói trò chơi đã dễ dàng và hấp dẫn hơn, nhưng để được gọi là thành công thì như thế vẫn là chưa đủ.

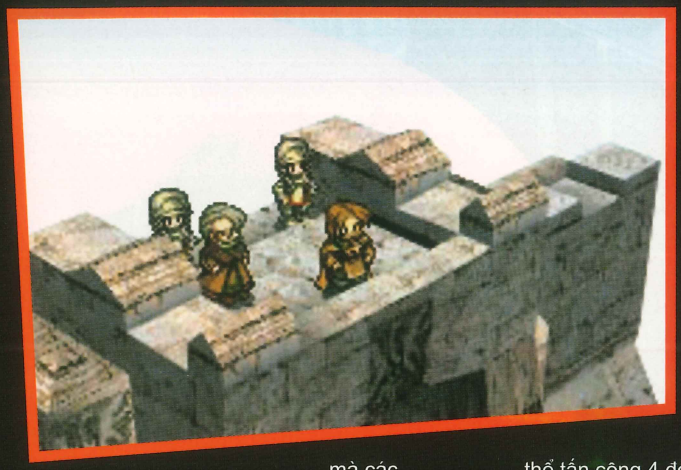
CẢI TIẾN TRÊN DS

Xét trên một số mặt nào đó, HR là một bản chuyển thể khá thành công từ PS1 sang NDS với những cải tiến. Một số khuyết điểm đã được cải thiện rõ rệt so với nguyên bản mà điển hình là thao tác điều khiển và giao diện. Bạn không còn phải xác nhận 5-6 lần thì nhân vật mới có thể thực hiện một động tác đơn giản như di chuyển sang vị trí khác hay thực hiện 1 đòn tấn công. Giao diện đơn giản và thân thiện hơn với thông tin trợ giúp dễ thấy và giúp ích rất nhiều cho các thao tác; bản đồ chơi xoay chuyển nhanh bằng hai cò L&R. Thêm vào đó, các điểm save trong game hợp lý, tiện lợi hơn nhiều so với nguyên bản game trước đây.

Phần âm thanh cũng được xây dựng lại, có thể không thật xuất sắc nhưng lại gây được ấn tượng khi phù hợp với bối cảnh. Các giai điệu nhạc nền đã mượt mà, có hồn hơn và một số giai điệu có thể dễ dàng chiếm được thiện cảm của bạn. Các hiệu ứng như tiếng va chạm sắc lạnh của các đòn tấn công vật lý, tiếng nổ ấn tượng của các đòn tấn công phép thuật và nhất là tiếng thét của các nhân vật khi bị hạ gục có thể làm bạn khá hài lòng. Điều này rất ấn tượng khi phần âm thanh thành công này được hiện thực trên một hệ máy vốn không hỗ trợ mạnh về âm thanh như NDS.

ƯU - KHUYẾT ĐAN XEN

Cốt truyện của HR cũng tương tự các game khác thuộc dòng game nhập vai - chiến thuật, đều liên quan đến các nền văn minh cổ xưa, phép thuật và các cuộc chiến tranh dữ dội. Một ngàn năm trước đã nổ ra một trận chiến khốc liệt giữa con người và các thần linh. Thứ còn sót lại là những Coinfeigm - đồng tiền ma thuật có thể cho con người quyền năng sử dụng phép thuật. Vào thời điểm diễn ra HR, lại có một cuộc chiến tranh dữ dội giữa 2 quốc gia láng giềng Valaim và Nightweld



như di chuyển nhân vật, sử dụng item hay các đòn tấn công... đều sẽ làm tăng dần thanh RAP và khi đến giới hạn thì bạn sẽ không thực hiện được thêm động tác nữa. Nếu sử dụng hợp lý, nhân vật kiếm thủ của bạn có thể tấn công 4 đòn liên tiếp tạo nên một lợi thế không nhỏ trong trận chiến. Chính sự xuất hiện của RAP đã đem lại một nét rất riêng cho HR và là một điểm sáng đáng giá.

Thế nhưng khi chơi lâu bạn sẽ phát hiện ra điểm yếu chí tử của HR chính là sự mất cân bằng trong tấn công vật lý và tấn công phép thuật. Sử dụng Coinfeigm, bạn dễ dàng tấn công đối phương và làm chủ trận đấu, hơn nữa việc nâng cấp để Coinfeigm mạnh hơn cũng không quá khó khăn. Với ưu điểm tấn công tầm xa, phạm vi tấn công rộng và không thể né tránh được, phép thuật trở thành vũ khí cực kỳ lợi hại và một nhân vật pháp sư có thể kết thúc một nhân vật tấn công vật lý dễ dàng. Điều này dẫn đến nguy cơ vô cùng nghiêm trọng là nếu chẳng may bạn xây dựng đội hình quá thiên về tấn công vật lý thì vào giai đoạn sau của game khi đối phương có khá nhiều pháp sư rất mạnh, bạn sẽ không thể nào vượt qua được một màn chơi nào đó và chỉ có nước chơi lại từ đầu! Còn nếu bạn định hướng xây dựng nhân vật theo hướng tấn công phép thuật thì chẳng mấy chốc đội hình chỉ toàn pháp sư nhưng đây lại là quyết định cho phép bạn giải quyết game theo cách nhẹ nhàng và dễ thở nhất .

Đó vẫn chưa phải là tất cả khó khăn mà game mang đến. Không phải ngẫu nhiên mà nguyên bản của HR lại được xếp vào một trong những game nhập vai - chiến thuật thuộc dạng "khó nhai" nhất và "chống chỉ định" đối với lính mới. Mặc dù bản game trên NDS đã chia làm 3 mức độ khó: Easy, Normal, Hard nhưng chỉ có Easy là thích hợp nhất với bạn khi chơi lần đầu. Ở chế độ Normal bạn bắt đầu đối diện những khó khăn đến từ đối thủ và lên Hard thì game nhanh chóng biến thành một cuộc "hành xác" dai dẳng. Với số lượng màn chơi chính khá nhiều chưa kể các màn chơi phụ, game khiến bạn tốn hơn 50 giờ để hoàn thành và có lẽ chỉ những fan gạo cội của dòng game này mới có thể đi tới tận cùng.

KHÔNG DÀNH CHO TẤT CẢ MỌI NGƯỜI

Với những ưu khuyết đan xen như thế, thật khó có thể xếp HR vào dạng game hay hoặc dở. Có lẽ chính niềm đam mê game chiến thuật nhập vai trong mỗi người chơi mới là yếu tố quyết định sự thành công của game. HR hứa hẹn mang lại cho người chơi nhiều kết thúc khác nhau, nhưng liệu bạn có đủ kiên nhẫn để đi đến được kết thúc đầu tiên?

XUÂN QUANG

ƯU

- Hệ thống chiến đấu RAP mới lạ, hấp dẫn.
- Nhiều kết thúc làm tăng giá trị chơi lại.
- Âm thanh được làm mới thể hiện trên máy NDS khá tốt.

KHUYẾT:

- Cốt truyện thiếu điểm nhấn và các đoạn cao trào.
- Mất cân bằng giữa đường tấn công vật lý và tấn công phép thuật.
- Độ khó của game rất cao.

THÀNH PHỐ TRONG LÒNG BÀN TAY

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

SimCity, tựa game mô phỏng nổi tiếng của Maxis là cái tên quá quen thuộc đối với những người yêu thích thể loại game này. Dành được không ít vinh quang trong quá khứ, nhưng SimCity đã phải nhường lại vị thế của mình cho cậu em có phần còn nổi tiếng hơn là The Sims. Tuy nhiên không có nghĩa là cái tên SimCity trở thành quá khứ vì nó vẫn còn chỗ đứng riêng trong thế giới game mô phỏng. Dựa trên nền tảng "SimCity 3000", mới đây Maxis đã phát hành lại phiên bản SimCity DS dành cho máy NDS sau khi thêm các tính năng độc đáo của máy này vào game và cải tiến một số phần chơi. Liệu hãng phát triển game có thành công trong việc đưa cả thành phố khổng lồ vào chiếc máy cầm tay nhỏ bé hay không?

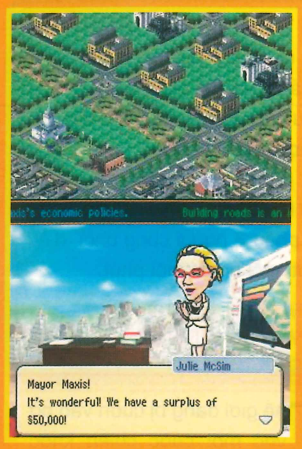
"Một đô thị phồn hoa nhưng có thể nằm gọn trong lòng bàn tay và theo chân bạn đi khắp mọi nơi, điều đó hoàn toàn trở nên thực tế với sự xuất hiện của SimCity DS."

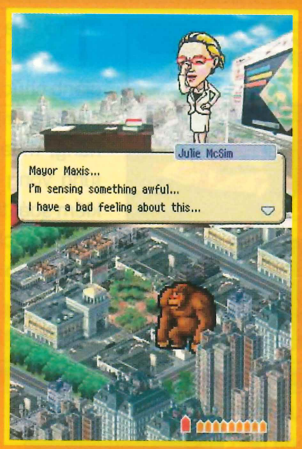
SIMCITY DS	
PHÁT HÀNH	Electronic Arts
PHÁT TRIỂN	EA Japan Studio
THỂ LOẠI	Mô phỏng
NGÀY PHÁT HÀNH	19/06/2007
ESRB	Everyone

Làm thị trưởng...

Bạn sẽ bắt đầu SimCity DS với vai trò là một thị trưởng, với tất cả quyền hạn của mình như đặt tên cho thành phố và sử dụng mọi tài nguyên có trong tay để xây dựng thành phố. Một khi đã đặt bút ký vào hợp đồng làm thị trưởng thì có nghĩa bạn sẽ có trách nhiệm biến mảnh đất hoang sơ thành một đô thị phồn hoa dưới bàn tay của mình.

Dĩ nhiên vai trò của một tân thị trưởng thì quá mới mẻ nên bạn sẽ không tránh khỏi những bỡ ngỡ. Để hỗ trợ, game cung cấp cho bạn một vị cố vấn, người sẽ cho những lời khuyên hữu ích trong việc quản lý cũng như kiến tạo thành phố. Bạn sẽ chọn vị cố vấn của mình thông qua việc trả lời một số câu hỏi mang tính đánh giá tính cách của





bạn và máy sẽ tự động tìm vị cố vấn phù hợp với bạn nhất. Các vị cố vấn đều có cá tính riêng thể hiện qua phong cách nói chuyện và cử chỉ gương mặt khác nhau. Bạn có thể không thích vị cố vấn của mình, nhưng may mắn là game cho phép thay cố vấn.

Thỉnh thoảng bạn được tiếp công dân của thành phố tới phản ánh ý kiến trong văn phòng của bạn. Đa số ý kiến là các lời khuyên giúp phát triển thành phố và bạn có thể lựa chọn tiếp tục gặp họ để nghe thêm ý kiến về sau. Tuy nhiên, có thể bỏ qua hầu hết các cuộc gặp này.

Xây dựng

Như cái tên đã nói lên tất cả, công việc chủ yếu trong SimCity DS là xây dựng và phát triển thành phố của riêng bạn. Có 2 chế độ cơ bản tương tự như mọi trò SimCity khác: chế độ xây dựng tự do "Build a New City" và chế độ hoàn thành mục tiêu "Save the City". Sử dụng tính năng 2 màn hình của NDS, game đã phân bố hợp lý sao cho người chơi dễ quan sát và nắm bắt mọi diễn tiến trong game một cách nhanh nhất. Màn hình trên hiển thị cảnh quan đô thị, còn màn hình dưới là khu vực tương tác của bạn như xây dựng các cơ sở hạ tầng, kiến trúc mới hay các sự kiện khác. Game đã mô phỏng khá chân thực những khó khăn và phức tạp của việc xây dựng một thành phố như thực tế, với rất nhiều công trình kiến trúc mà bạn phải bố trí sao cho hài hoà nhất. Và sau một thời gian phát triển, không có gì đáng ngạc nhiên nếu thành phố của bạn trở thành 1 mớ bòng bong! SimCity không phải là nơi để bạn có thể cho ra những quyết định tùy hứng mà không tính đến hậu quả lâu dài. Một quy hoạch tổng thể ban đầu có thể giúp bạn dễ dàng phát triển và điều hành thành phố về sau. Một khiếm khuyết của game là khi thành phố phát triển rộng lớn với nhiều kiến trúc chi tiết thì thời gian load game sẽ trở nên chậm hơn rất nhiều.

Điều hành

Khi đã có trong tay một đô thị phát triển thì vấn đề điều hành cũng không đơn giản chút nào. Ngoài việc đảm bảo các tiện nghi và dịch vụ cho mọi công dân thành phố thì còn rất nhiều việc bạn phải chú tâm: đương đầu với những hiểm hoạ như hỏa hoạn, bão tố, động đất, bạo loạn và cả thảm họa hạt nhân. Bạn phải xây dựng các trung tâm hỗ trợ và ứng cứu đều khắp để có thể đối phó kịp thời với thảm họa ở bất kỳ chỗ nào trong thành phố. Tất nhiên, máy hoàn toàn điều khiển việc tạo ra các tai họa!

Để tăng thêm tính hấp dẫn, game đã thêm vào một số sự kiện vốn dĩ là các minigame sẽ xảy ra khi bạn đạt được một số điều kiện nhất định nào đó. Pháo hoa sẽ bừng sáng trên bầu trời mỗi 5 năm hay khi bạn đạt được đến cột mốc dân số nào đó, và bạn sẽ góp phần làm nó thêm rực rỡ với sự trợ giúp của cây bút cảm ứng. Mỗi Giáng Sinh về, ông già Noel lại xuất hiện trên cỗ xe tuần lộc và phân phát quà đến mọi người. Tuy nhiên, không phải minigame nào cũng mang lại những kết quả tốt. Có những lúc bạn sẽ phải bảo vệ thành phố chống lại sự tấn công của King Kong hay các UFO.

Không thể thiếu

SimCity DS có thể là một game hay nhưng nó khó lòng cuốn hút tất cả các game thủ. Thật khó có thể khiến một fan của thể loại hành động ngồi hàng giờ liền chỉ để xây dựng các kiến trúc của một thành phố nhưng nếu bạn là người yêu thích thể loại mô phỏng thì SimCity DS lại là món quà quý giá. Nhất là giờ đây, bạn đã có thể xây dựng cả một thành phố gói gọn trong lòng bàn tay và đem theo bên mình.

XUÂN QUANG

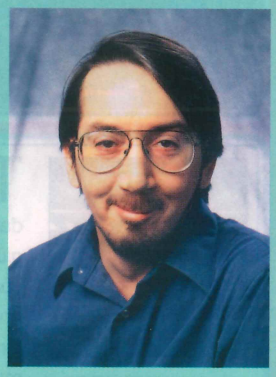
Ưu:

- Mô phỏng việc xây dựng và điều hành thành phố khá thực tế.
- Các minigame thú vị.

Khuyết:

- Chỉ thích hợp với người yêu thích game mô phỏng.
- Thời gian load chậm khi thành phố lớn.

Vài nét về tác giả Will Wright

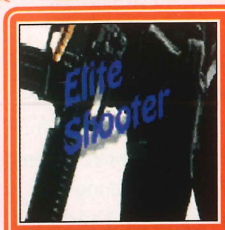


Tác giả Will Wright sinh ngày 20/01/1960 là một nhà thiết kế game nổi tiếng người Mỹ. Ông cũng là người đồng sáng lập công ty Maxis và là người tạo ra các loạt game nổi tiếng như SimCity, The Sims và game sắp ra mắt là Spore. Ông đã được giải thưởng "Thành tựu suốt đời" của Game Developers Choice Awards vào năm 2001. Năm 2002, ông trở thành người thứ 5 được lưu danh vào nhà danh dự của tổ chức Academy of Interactive Arts and Sciences và trở thành người đầu tiên được vinh danh bởi cả 2 hiệp hội danh giá trên.

SimCity được Will Wright cho ra mắt lần đầu tiên năm 1989 và nhanh chóng trở thành một trong những game ăn khách và có tầm ảnh hưởng lớn nhất thời đó. Loạt game SimCity đã ra được 4 phiên bản chủ yếu là: SimCity, SimCity 2000, SimCity 3000 và SimCity 4. Ngoài ra còn phải kể đến hàng loạt các game mô phỏng khác thuộc thể loại này như : SimSafari, SimCopter, SimIsle v.v.

Năm 2000, một sản phẩm đầy ấn tượng của Will Wright là The Sims đã ra đời là nhanh chóng giành được rất nhiều vinh quang cũng như giải thưởng. Chính sự thành công của The Sims đã dẫn đến sự ra đời của hàng loạt các bản mở rộng cũng như phần tiếp theo là The Sims 2 vào năm 2004. Hiện tại The Sims 3 đang được tiếp tục phát triển và có thể ra mắt vào năm 2009.

Hiện nay, Will Wright đang dồn sức phát triển cho Spore, một game mô phỏng với cách chơi mới lạ và đầy hấp dẫn, hứa hẹn là một tựa game lớn trong tương lai. Tên ban đầu là SimEverything đã có thể nói lên chủ đề của trò chơi: "Tất cả mọi thứ đều được mô phỏng trong game"

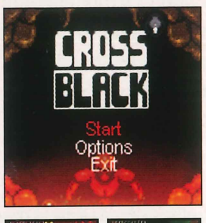


Bạn phải giải cứu con tin khỏi tay bọn khủng bố. Có 3 nhiệm vụ tất cả. Phải hoàn thành nhiệm vụ này thì mới mở được nhiệm vụ mới. Cẩn thận vì bọn khủng bố có vũ trang và có thể tiêu diệt bạn. Hết sức thận trọng để đừng bắn nhầm con tin. Hãy can đảm và giải cứu cho được con tin nhé.

Kiểm tra: SOẠN: PW 12 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 12 GỬI 8740

Trò đua xe Thể thức 1 (F1) trên console và PC đã có trên ĐTDĐ! Hãy vút đi để giành chức quán quân thế giới qua 16 đường đua khác nhau với các điều kiện thời tiết như nắng, mưa, ẩm ướt. Bạn cũng có thể đua từng vòng và phải cố tiết kiệm nhiên liệu, kiểm soát tình trạng của lốp xe. Đặc biệt, trò chơi này cho phép 3 người cùng chơi, điều khiển theo lượt, mỗi người một phút.

Kiểm tra: SOẠN: PW 05 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 05 GỬI 8740

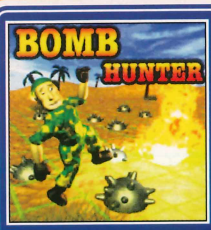


Nhiệm vụ của bạn là phải giải cứu Người hộ vệ của trái đất nhằm khôi phục lại hoà bình trên hệ mặt trời của chúng ta. Người hộ vệ bị giam cầm bởi Black Cross, một thực thể từ nhân của Thái Dương hệ. Bạn phải điều khiển con tàu không gian vượt qua qua bốn vòng đấu khó khăn để bước vào trận đấu cuối cùng với Black Cross. Trước đó, bạn sẽ chạm trán với các thuột hạ tối cao của Black Cross.

Kiểm tra: SOẠN: PW 15 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 15 GỬI 8740

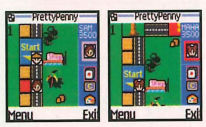
Thế giới đang bị cuốn vào bờ vực một cuộc chiến khốc liệt có nguy cơ huỷ diệt hoàn toàn thành quả của nhân loại. Trọng trách nằm trong tay bạn – chặn bước tiến của quân địch vốn dựa dẫm vào sự yểm trợ của không quân. Phi đội Ó hãy tiêu diệt không quân địch.

Kiểm tra: SOẠN: PW 09 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 09 GỬI 8740



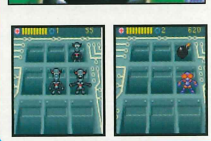
Tíc tắc tíc tắc... tràn ngập tai bạn. Oái, mìn khắp nơi sắp nổ! Chuyên gia dò mìn đương nhiên phải có chiến lược xác đáng để vô hiệu hoá hết mìn và nhanh nhất. Trò chơi rất đơn giản nhưng hấp dẫn và không giới hạn thời gian. Bạn hiểu rõ nguy hiểm của mìn mà.

Kiểm tra: SOẠN: PW 06 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 06 GỬI 8740



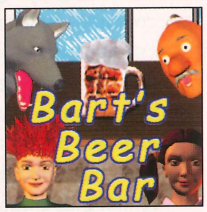
Trò chơi này giống Cờ tỷ phú nhưng nhiều đặc điểm hơn. Bắt đầu chơi, bạn sẽ chọn 1 trong 3 nhân vật khác nhau với vốn được cấp là 3000USD. Bạn sẽ đổ xí ngầu để di chuyển theo điểm số. Nếu vào đất chưa có chủ, bạn được quyền mua; nếu đã có chủ, bạn phải trả phí cho chủ sở hữu. Nếu đất đó là của mình thì bạn có thể xây nhà hay khách sạn. Ai hết tiền sẽ thua và bị loại. Người còn lại cuối cùng sẽ chiến thắng.

Kiểm tra: SOẠN: PW 16 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 16 GỬI 8740



Thế giới này sẽ kết thúc nếu có chiến tranh giữa các thế giới. Bọn robot xấu xa ẩn trong tâm trái đất đang âm mưu xâm chiếm và chỉ còn bạn đang chắn giữa chúng và sự diệt vong của loài người. Sứ mệnh của bạn là bảo vệ loài người bằng mọi giá. Trò chơi nhiều màn này sẽ đẩy thần kinh và cơ của bạn lên đỉnh điểm. Bọn robot ngày càng mạnh, vì thế giữ vững mục tiêu và đừng quên lấy "máu". Lời khuyên cuối cùng là coi chừng mìn nhé. Tiến lên, hỡi chiến binh.

Kiểm tra: SOẠN: PW 11 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 11 GỬI 8740

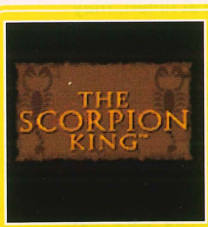


Bart là chàng phục vụ quán bia trong mùa hè để trang trải nợ nần. Phải đưa bia cho mọi người và cả... chó. Khách hàng càng lúc càng gần bạn và nếu đủ gần mà chưa được phục vụ thì... bốp! Nếu bị 3 cái bợp tai – game over.

Kiểm tra: SOẠN: PW 08 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 08 GỬI 8740

Khả năng phán đoán, sự thông minh và tốc độ mới có thể "trị" được trò này. Những khối gạch rơi liên tục ngày càng nhanh phải được xếp thành hàng ngang để nó tự "sập". Càng chơi tốc độ càng nhanh; càng "sập" nhiều điểm càng cao. Hẫn bạn không lạ gì thách thức của trò này.

Kiểm tra: SOẠN: PW 10 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 10 GỬI 8740



Các bộ lạc tự do đã thuê bạn ám sát Nữ Pháp Sư của phe Memnon - nàng Cassandra. Trớ trên là bạn lại đâm ra mê say nàng. Hãy đánh bại phe Memnon để hoàn tất sứ mạng của mình - trở thành Vua Bò Cạp.

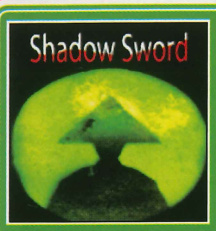
Kiểm tra: SOẠN: PW 02 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 02 GỬI 8740

Ngày 7 tháng 12 năm 1941. Trận oanh tạc Trân Châu Cảng mở ra một trong những cách tấn công huỷ diệt hàng loạt. Bạn, sỹ quan trên chiến hạm của hải quân Hoa Kỳ phải chống trả và bảo vệ sinh mạng hàng nghìn người vô tội. Nhiệm vụ: bảo vệ Trân Châu Cảng bị dìm trong biển lửa. Sẵn sàng.

Kiểm tra: SOẠN: PW 17 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 17 GỬI 8740

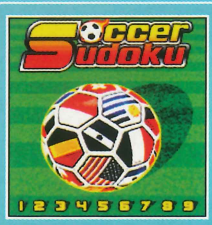
Bạn là Agent Conden, thành viên của tổ chức cực kỳ bí mật SSAA (Super Secret Agent Association). Nhiệm vụ của bạn là kiểm soát những hoạt động đen tối đằng sau một số tập đoàn khổng lồ. Đây là điệp vụ: con robot có trí thông minh nhân tạo của một nhà máy chế tạo vũ khí cực kỳ bí mật có khả năng nhân bản hàng loạt robot nguy hiểm để tràn ra khỏi nhà máy, chiếm lấy thế giới của chúng ta.

Kiểm tra: SOẠN: PW 20 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 20 GỬI 8740



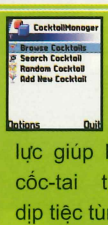
Chàng Hồng Nhẫn Giả (Ninja đỏ) một sáng thức dậy phát hiện Hoàng đế đã bị mưu sát. Ninja bắt đầu cuộc truy tìm thủ phạm.

Kiểm tra: SOẠN: PW 01 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 01 GỬI 8740



Bóng đá và trò sudoku có gì giống nhau? Bạn đã đoán đúng, đây đều là những trò chơi trí tuệ và được cả thế giới say mê. Thoạt nhìn thì thấy trò này có vẻ dễ nhưng thử chơi thì biết, phải hết sức tập trung. Thay vì dùng những chữ số nhàm chán, bạn sẽ "điền ô chữ" bằng cờ của các nước tham dự World Cup. Ngay cả khi bạn nghĩ mình không thích hợp với trò ô chữ thì trò chơi vẫn mang lại những cảm giác khó tả, bóng đã lăn rồi bạn!

Kiểm tra: SOẠN: PW 03 GỬI 8040 Cách tải: SOẠN: PW 03 GỬI 8740

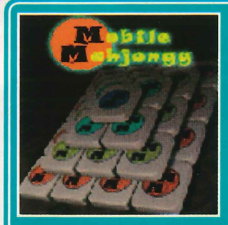


Trò này quả là chàng bat-ten-đơ đắc lực giúp bạn pha chế cốc-tai trong những dịp tiệc tùng. Rất nhiều công thức pha chế, kể cả bí quyết về các loại cốc-tai nổi tiếng. Nào, ta cùng vào những "buổi tiệc" tưng bừng trên điện thoại.

Kiểm tra: SOẠN: PW 07 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 07 GỬI 8740

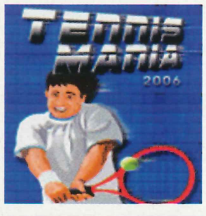
Tàu chỉ huy đang từ từ hạ cánh xuống căn cứ mới xây dựng. Nhanh lên vì ra-đa đã phát hiện lũ quái vật ngoài hành tinh đang tiến đến! Bố trí tháp laser và binh lính thật nhanh. Dùng tài nguyên sẵn có thông minh để xây dựng công trình phòng vệ, nghiên cứu nâng cấp hay sửa chữa căn cứ thiệt hại. Giữ vững trận địa dù vô số trận tấn công của đủ loại quái vật từ trên bộ, trên không hay từ dưới lòng đất. Không có thời gian nghỉ ngơi đâu vì địch quân rất thông minh và bằng mọi cách huỷ diệt tổng hành dinh của bạn. Để sống còn, cách duy nhất là hấp nhận thách thức và đánh đuổi bọn địch.

Kiểm tra: SOẠN: PW 13 GỬI 8040 Cách tải: SOẠN: PW 13 GỬI 8740



Lên điện thoại di động chơi mạt chược nghe! Vậy thì phải chọn các cặp quân giống nhau để loại bỏ chúng khỏi bàn. Trò chơi sẽ kết thúc khi tất cả các quân bị loại bỏ hoàn toàn.

Kiểm tra: SOẠN: PW 14 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 14 GỬI 8740



Một trong những game thể thao phổ biến nhất, nóng bỏng nhất của môn tennis sẽ mang lại cho bạn cảm nhận hoàn toàn về trò chơi đối kháng. Sự hào hứng, niềm vui của game đáp ứng tất cả những gì mà một fan tennis mong muốn. Chọn nhân vật và sân để trình diễn tài nghệ thôi.

Kiểm tra: SOẠN: PW 18 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 18 GỬI 8740

HỖ TRỢ KỸ THUẬT: 08-24005828

ĐTDĐ phải có GPRS; 15.000đ/tin nhắn thành công (chưa gồm phí GPRS).

Để tiện cho các bạn muốn biết game muốn tải về có thể chơi được trên điện thoại di động của mình hay không, vui lòng soạn tin nhắn theo cú pháp có bên dưới từng game gửi 8040 (500đ/tin nhắn). Trong trường hợp game đó không tương thích với ĐTDĐ của bạn, sẽ có danh sách khoảng 10 game khác tương tự để bạn chọn lựa.

Disney · PIXAR
RATATOUILLE
(rat·a·too·ee)

CHUỘT NHÍ PHIÊU LƯU KÝ

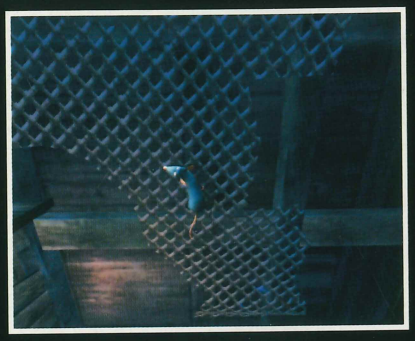
EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB

"Trông mặt mà bắt hình dong", nhiều người cho rằng Ratatouille là một game dành cho thiếu nhi. Trước khi khẳng định điều này, bạn hãy thử chơi qua màn đầu xem chuột Remy lông xanh bị "ma đầu bếp" dụ lên thành phố và thực hiện sứ mạng khôi phục nhà hàng Gusteau như thế nào nhé.

Mở đầu game là màn huấn luyện giúp người chơi quen với các phím bấm thường dùng. Chớ vội khinh thường, vì game chỉ mô tả công dụng của phím, chứ không "chỉ mặt vạch tên" cụ thể. Lúc này, chuột Remy sẽ biểu diễn những thao tác cơ bản như chạy nhanh, đánh hơi, núp trong hộp cho đến các hành động "cấp cao" như dùng vũ khí để tấn công đối thủ, đặt thuốc nổ, phá bẫy chuột... Kết thúc khóa huấn luyện, bạn sẽ được tặng 1 điểm máu giúp kéo dài "tuổi thọ" cho Remy.

Chuyến đi của Remy đầy bất ngờ và không hiếm cảnh hiểm nghèo, chỉ cần sơ ý trong lúc di chuyển là dễ dàng sẩy chân rơi xuống đất, nhẹ thì bị mất máu, nặng hơn là... toi đời chuột! Các em thiếu nhi chắc hẳn sẽ rất thích chuột Remy vì chú biết các trò đi trên dây, lăn bóng, nhảy nhót... giống như một diễn viên xiếc. Chú cũng biết chới với khi mất thăng bằng, trông rất thực. Trong trò chơi, có lần Remy lạc vào một khu vực toàn trái cây. Nào là dưa hấu, cam, chuối, dâu... đủ các loại. thế mà chuột nhà ta lại dửng dưng tất cả, có lẽ là do các loại này đều "quá cỡ" so với thân hình của chú chăng? Thỉnh thoảng, game còn có những pha trượt cống, mang lại cảm giác mạnh không thua gì trò chơi chui ống ở công viên nước!

Trước khi tận hưởng các màn đặc sắc của Ratatouille, người chơi phải vượt qua một chặng đường mương đầy cam go. Thân cây ngã đổ bất thình lình và liên tục, nguy hiểm hơn cả là những vũng nước xoáy níu chân Remy. Ở màn này, nếu chỉ dựa vào những thao tác vừa nắm được, bảo đảm bạn sẽ nhanh chóng vò đầu bứt tai cho mà xem. Có chơi mới biết góc quay camera xoay rất nhanh, quá linh hoạt nên khó dịch chuyển theo ý muốn dù chơi bằng phím hoặc bằng chuột. Mà một trò "nhây nhót" có mặt trên nhiều hệ máy như Ratatouille lại chẳng hỗ trợ chơi bằng game pad trên PC thì quả là một thiếu sót đáng kể.



Phần điểm đạt được trong trò chơi sẽ mở ra nhiều điều lý thú khác. Đó là các chế độ chơi mới (Game Modes), các mini-game, hình ảnh, bí mật... Tuy vậy, do chế độ save của Ratatouille chỉ lưu tại 1 vị trí duy nhất, nên bạn chỉ có thể chơi tiếp tục từ phần đã lưu và mở khóa. Không thể biểu diễn lại những cảnh chơi hấp dẫn nhất, những món quà bí mật mà mình đã có được cũng thật đáng tiếc.

Ratatouille thích hợp với các em thiếu nhi, nhưng nếu có người lớn "cặp kè" chơi cùng nhằm mục đích hỗ trợ thì thú vị hơn nhiều lắm dấy.

HOÀNG KIM

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Disney-Pixar
Phát hành: THQ
Ngày phát hành: Tháng 8/2007
Thể loại: Phiêu lưu
Hệ máy: PC
ESRB: Everyone

Cấu hình tối thiểu: PIII 800MHz; RAM 256MB; VGA 64MB NVIDIA Geforce 3 / ATI 7500 (không hỗ trợ Geforce 4 MX); HDD 2GB; Windows 2000/XP/Vista; 2CD.

RICOCHET INFINITY

BẮN GẠCH BẰNG RICOCHET INFINITY

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Cách đây sáu năm, Reflexive Entertainment đã tạo được ấn tượng khá tốt với game thủ khi cho ra mắt Ricochet Extreme (RE) nhờ giao diện 3D đẹp mắt và cách chơi được biến tấu hấp dẫn. RE có cách chơi gần giống với Break Out (hay còn được game thủ Việt Nam gọi bằng cái tên bắn gạch) của Atari. RE thành công đến nỗi các hậu bản liên tục được ra mắt như: Ricochet Lost Worlds, Ricochet Lost Worlds: Recharged đều được các fan hưởng ứng nồng nhiệt và giới chuyên môn đánh giá cao. Ricochet Infinity (RI) phiên bản mới nhất của xêri Ricochet ra mắt vào đầu tháng tám năm nay cũng vì những lý do đó.

Tương tự những phiên bản trước, nhiệm vụ của bạn trong RI là điều khiển phi thuyền khéo léo kết hợp với "vũ khí chính" là bóng trọng lực để phá vỡ những viên gạch xuất hiện trên màn hình chơi. Màn chơi sẽ kết thúc sau khi phi thuyền phá hết các viên gạch sắp xếp trên màn hình. Tuy nhiên, điểm hấp dẫn nhất của RI là các viên gạch mà bạn cần phá hủy, không hề được sắp xếp theo một khuôn cố định nào. Chúng được bố trí động theo nhiều mảng chủ đề khác nhau như: đại dương, thiên văn học... với nhiều họa tiết sắc sảo và màu sắc bắt mắt trên nền 3D.

Mặt khác, chất liệu của những viên gạch này sẽ tác động không nhỏ đến độ khó của game. Ví dụ những viên gạch bằng kim loại sẽ khiến tốc độ trả bóng về nhanh hơn, buộc bạn phải phán đoán hướng đỡ bóng vất vả hơn. Số khác lại chỉ có thể phá hủy bằng các công tắc kích nổ hoặc một vài "vũ khí đặc biệt". Trong khi số gạch còn lại được tích hợp bằng các bẫy tên lửa hoặc các trạng thái bất lợi cho phi thuyền của bạn. Ngoài vũ khí chính, bạn có thể kiếm thêm những vũ khí hay đồ hỗ trợ (cũng từ các viên gạch kể trên) trong suốt quá trình chơi. Đây cũng chính là điểm đặc sắc nhất của RI, bởi tùy vào vũ khí hay đồ hỗ trợ kiếm được, bạn có thể chiêm ngưỡng vô vàn hiệu ứng đẹp mắt khác nhau. Chẳng hạn quả bóng trọng lực do bạn điều khiển sẽ chuyển sang màu sắc xanh, đỏ, vàng, tím ứng với lực công phá khác nhau tùy vào yếu tố mà bạn nhận được. Thoắt cái, màn hình chơi ngập tràn hàng chục quả bóng trọng lực to nhỏ khác nhau quyện cùng màu sắc phát ra từ súng lazer của phi thuyền...

Ngoài số màn chơi đơn đồ sộ, hơn 200 màn. RI còn được đánh giá cao nhờ tích hợp sẵn tính năng mạng, cho phép bạn tham gia tranh tài phối hợp cùng bạn chơi khác qua phần Mouse Party với ba mục chơi chính là Competitive, Cooperative và Tai Gunner. Mặt khác, bạn có thể tự tạo màn chơi mới (Edit Level) hoặc thưởng thức các màn chơi mới miễn phí từ các "hảo thủ" từ khắp nơi trên thế giới qua phần chơi Other Galactic Adventures. Chính những yếu tố cộng thêm này giúp RI có rất nhiều giá trị chơi, điều hiếm thấy ở các tựa game trên thị trường hiện nay.

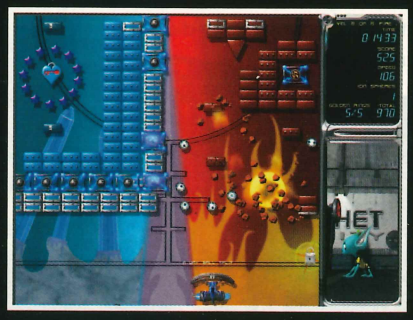
Với cách chơi đơn giản nhưng có sức lôi cuốn lạ kỳ, lại đòi hỏi cấu hình máy khá mềm, RI là lựa chọn thích hợp cho tất cả các game thủ. Bạn có thể tham khảo tại địa chỉ *http://www.ricochetinfinity.com.*

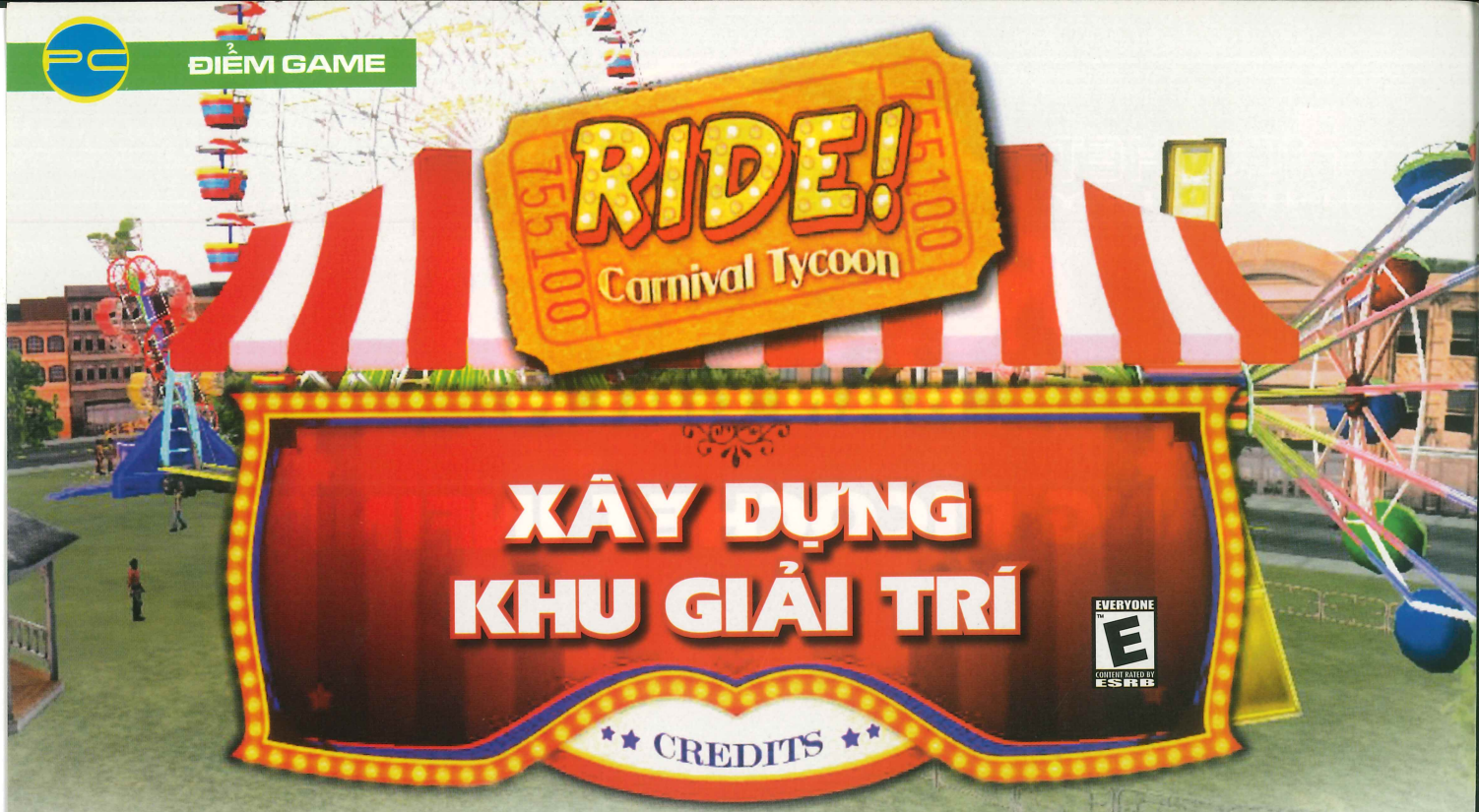
LÊ HIẾU

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Reflexive Entertainment
Phát hành: Reflexive Entertainment
Ngày phát hành: 31/07/07
Thể loại: Hành động
Hệ máy: PC
ESRB: Everyone

Cấu hình tối thiểu: Pentium 733MHz; RAM 256MB; HDD 30MB; Windows 98/Me/XP/Vista.





XÂY DỰNG KHU GIẢI TRÍ

CREDITS

Ride! Carnival Tycoon (RCT) là game mô phỏng cách xây dựng và quản lý các công viên ở quy mô vừa và nhỏ. Mặt bằng dùng để xây dựng các khu vui chơi kiểu này thường là các bãi đất trống tạm thời, một phần nhỏ trong siêu thị, các khu vực trong bãi đậu xe không còn sử dụng...

Khác với các khu vui chơi tầm cỡ như Disneyland, Wonderland... các khu vui chơi loại vừa và nhỏ này không cần bài trí quá cầu kỳ, xây dựng công phu theo kiến trúc tổng thể... chúng được bày biện khá tùy tiện, miễn sao tiết kiệm mặt bằng là được. Do các mặt bằng loại này thường bị hạn chế không gian bởi các cột đèn, bình điện, các công trình bỏ hoang... nên game không thể cung cấp cho người chơi các công trình, vật dụng thường dùng trang trí khu vực giải trí, thay vào đó là các vật dụng hết sức thực tế như: thùng rác, các tiệm bán thức ăn nhanh, máy phát điện...

Việc quản lý và kinh doanh các khu vui chơi giải trí nhỏ này khá đơn giản so với các game thuộc thể loại mô phỏng khác như: Zoo Tycoon, Hospital Tycoon... Công việc chủ yếu của người chơi là chọn thuê các trò chơi giải trí khá phổ biến như: Tsunami, Dynamo, Vortex, Ripper, Carousel... đồng thời thuê một số nhân viên để bảo trì máy móc và dọn vệ sinh. Sau khi đã "cắm" một vài mô hình giải trí, tiệm thức ăn nhanh, quầy bán vé và nhà vệ sinh là người chơi đã có thể mở cửa bán vé và thu ngay tiền "tươi". Điểm thú vị của game này là người chơi phải tìm cách thu hồi vốn càng nhanh càng tốt. Kiểu mô hình kinh doanh giải trí nhỏ này trong thực tế có thể thấy ở rất nhiều nơi và ngày càng phát triển; ví dụ TP.HCM có những điểm điển hình như tại công viên 23 tháng 9, công viên Tao Đàn...

Một khi công việc sắp đặt bước đầu đã đi vào nề nếp, người chơi chỉ việc giám sát, quản lý và khi chúng bị xuống cấp cần tạm ngưng hoạt động để bảo trì, rồi lại tiếp tục bán vé kinh doanh. Người chơi có thể tùy biến tốc độ chơi từ 1X đến 8X bất cứ lúc nào. Nếu ban đầu bạn đầu tư hợp lý, sau một thời gian ngắn là có thể hoàn vốn và bắt đầu nghĩ đến việc thuê thêm các mô hình giải trí khác nhằm tăng tính hấp dẫn và lợi nhuận. Điều bạn cần đặc biệt quan tâm là phải luôn bảo trì máy móc đúng thời hạn vì chỉ cần một phút lơ đễnh, các mô hình giải trí đắt tiền kia sẽ bỗng chốc thành đống sắt vụn. Chưa hết, bạn vừa phải tốn tiền tháo bỏ chúng vừa phải thuê lại cái mới với giá không hề rẻ. Các công trình thường xuyên được khách sử dụng như nhà vệ sinh, thùng rác nên bố trí ở nơi thuận tiện nhưng đồng thời phải bảo đảm tính thẩm mỹ và không chiếm quá nhiều không gian - "tấc đất tấc vàng" mà. Hầu hết các mô hình giải trí đều sử dụng nguồn điện từ máy phát điện chính nên công tác bảo trì càng phải chú trọng. Nếu bạn để khu giải trí bị cúp điện toàn bộ thì khó mà không làm mất lòng khách "sộp" đến vui chơi!

RCT thiết kế trên nền 3D nên cho phép người chơi xoay chuyển, phóng to, thu nhỏ bản đồ theo các hướng khác nhau để quan sát. Các công trình và nhân vật trong game tuy không bóng bẩy bằng các game 3D "đỉnh" khác, nhưng cũng tạm làm hài lòng người chơi; nhất là vì không mấy khi bạn có thời gian quan sát tỉ mỉ từng nhân vật. Hầu hết thời gian trong game, người chơi chỉ quan sát tổng thể khu giải trí và phát hiện những sự cố nhờ những biểu tượng trạng thái hình tròn trên đầu các nhân vật, công trình.

Cách điều khiển game cũng khá thuận tiện bằng chuột, hầu hết các câu lệnh cần thiết để quản lý khu giải trí đều xuất hiện trên màn hình. Bàn phím chủ yếu hỗ trợ việc di chuyển các hướng để quan sát. RCT chỉ có khuyết điểm duy nhất là tương đối dễ chơi nên có thể sẽ gây cảm giác "cả thèm chóng chán". Bù lại, game có 2 chế độ chơi và khá nhiều mặt bằng khác nhau để bạn tự do thay đổi, thiết kế không gian mới.

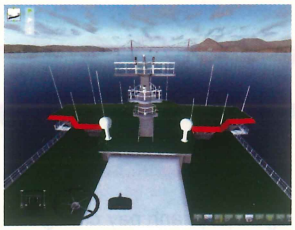
KHÁNH NGỌC

THÔNG TIN GAME

Phát triển: ValuSoft
Phát hành: ValuSoft
Ngày phát hành: 01/08/07
Thể loại: Mô phỏng kinh doanh
Hệ máy: PC
ESRB: Everyone

Cấu hình tối thiểu: P4 hay Athlon 1,2MHz; RAM 256MB; VGA GeForce 2/Radeon 64MB; HDD 300MB; Windows XP/Vista; 1CD.
Cấu hình đề nghị: P4 hay Athlon 2MHz; RAM 512MB; VGA GeForce 4/Radeon 64MB.

RONG CHƠI TRÊN BIỂN



Nếu bạn đã từng mơ ước một ngày nào đó sẽ trở thành một chàng thuyền trưởng, cùng con tàu trong mơ của mình dạo chơi trên đại dương bao la, khám phá những vùng đất chưa từng có dấu chân người thì Ship Simulator 2008 (SS 08) sẽ giúp bạn phần nào thỏa mãn ước mơ.

SS 08 là game mô phỏng lái tàu rất đẹp mắt nhờ chất lượng đồ hoạ rất tốt, tất cả các cảnh vật trong game từ núi, biển, các tòa nhà... đều được thiết kế ấn tượng. Game có 3 cách chơi chính là Mission, Free roaming và Custom mission. Nếu thích chơi theo nhiệm vụ (Mission), bạn có 30 lựa chọn khác nhau và tất nhiên thách thức cũng khác biệt. Có lúc bạn đóng vai người cứu hộ, lái tàu đi cứu một vị thuyền trưởng không may bị ngã khỏi tàu; khi thì cưỡi chiếc canô cao tốc thật "lụa" để bay qua những chướng ngại vật theo một lộ trình do game sắp đặt sẵn. Nếu thích ngành hàng hải, bạn sẽ không bỏ qua vai hoa tiêu (pilot) dẫn đường cho một tàu chở hàng container của Hà Lan vào cảng Southampton hay "ì ạch" làm nhiệm vụ cứu hộ du thuyền bị hỏng tại đảo Phi Phi – mỏi tay nhất vì tuy quãng đường không dài nhưng lại là chuyện con kiến kéo con voi! SS 08 còn có những nhiệm vụ rất "nhí nhảnh" khác chờ bạn khám phá đấy.

Nếu bạn là người phóng khoáng và không thích gò bó thì ta chơi theo cách tự do (Free Roaming). Người chơi sẽ tự tạo cho mình những thông tin cơ bản như vùng biển, chủng loại tàu thuyền và thời tiết. Có đến 14 tùy chọn vùng biển như Anh, Pháp, Mỹ, Đức... và cũng có 14 chủng loại tàu thuyền đa dạng mà game cung cấp sẵn như tàu chở khách, vận tải, canô cứu hộ... Phần chọn kiểu thời tiết thì chi tiết hơn với sức và chiều gió, mưa, sấm chớp, sương mù. Hy vọng bạn sẽ có một chuyến hải hành ưng ý.

Cách lái tàu của SS 08 rất thân thiện với người chơi vì chỉ gồm một số phím cơ bản như chạy tới, lùi, rẽ trái và phải. Còn những thao tác phức tạp khác thì game bố trí một thanh nhỏ trên màn hình, người chơi chỉ việc nhấn chuột là có các thông tin cần thiết. SS 08 cũng hỗ trợ người chơi khá tốt bằng các bảng thông tin chi tiết về tốc độ, hướng gió, đặc biệt mũi tên xanh chỉ đường (waypoint) giúp người chơi dễ dàng xác định hướng đến mục tiêu kế tiếp của nhiệm vụ; không sợ mất phương hướng giữa biển khơi bao la.

Âm nhạc trong game không nhiều, chủ yếu là những tiếng động thực tế như còi tàu, sóng biển và tiếng các sinh vật biển. Vì thế tuy game không tạo cho người chơi cảm giác sung sức như những game hành động nhưng âm thanh tạo được cảm giác thư giãn, thoải mái. Hình ảnh được vẽ rất chi tiết, đẹp như thật; các hiệu ứng thời tiết cũng được chăm chút tỉ mỉ nhằm tăng sự hấp dẫn. Nếu tham gia vào game, bạn sẽ có dịp được lái đủ loại tàu, thuyền và có dịp dũng mãnh lướt băng băng trên đầu những cơn sóng dữ đầy thách thức. SS 08 không phải là game không thể bỏ qua nhưng mang lại cho người chơi cảm giác sống và thư giản cùng với biển.

THANH BÌNH

THÔNG TIN GAME

Phát triển: VSTEP
Phát hành: Lighthouse Interactive
Ngày phát hành: Tháng 9/2007
Thể loại: Mô phỏng
Hệ máy: PC
ESRB: Everyone

Cấu hình tối thiểu: P4 2,4GHz; RAM 1GB; VGA GeForce 5900, ATI X600; HDD 700MB; Windows 2000/XP/Vista; 1CD.

HOA HẬU THÂN THIỆN

Hoa hậu! Bạn từng mơ ước ngôi vị lấp lánh này chăng? Vậy hãy vào game "Miss Popularity" thôi. Trò chơi này không những giúp bạn thư giãn khi rảnh rỗi, mà còn cung cấp cho các bạn gái những kiến thức, sự hiểu biết về cách làm đẹp và cách cư xử thật đúng mực và duyên dáng.

Người chơi sẽ nhập vai một cô gái đáng yêu. Bạn đừng tiếc công sức làm cho cô nàng được hầu hết mọi người yêu mến bằng cách khéo léo thực hiện những tùy chọn về ngoại hình, kiểu tóc, quần áo. Cô nàng sẽ bắt đầu làm quen với thế giới game từ phòng ngủ của mình, một nơi rất xinh đẹp, có một tủ quần áo với các bộ cánh rất điệu đàng, có những quyển sách để nghiền ngẫm, thư giãn và đặc biệt là chiếc máy tính với những câu hỏi trắc nghiệm về sở thích của cánh con trai. Sau khi đi vòng quanh phòng ngủ để làm quen với thế giới mới, người chơi có thể tự tin điều khiển nàng bước qua tham quan các phòng khác của ngôi nhà như phòng khách, phòng tắm... Bất cứ nơi nào có những quầng sáng hình tròn màu hồng đẹp mắt, đó chính là nơi bạn có thể tương tác để nhận nhiệm vụ.

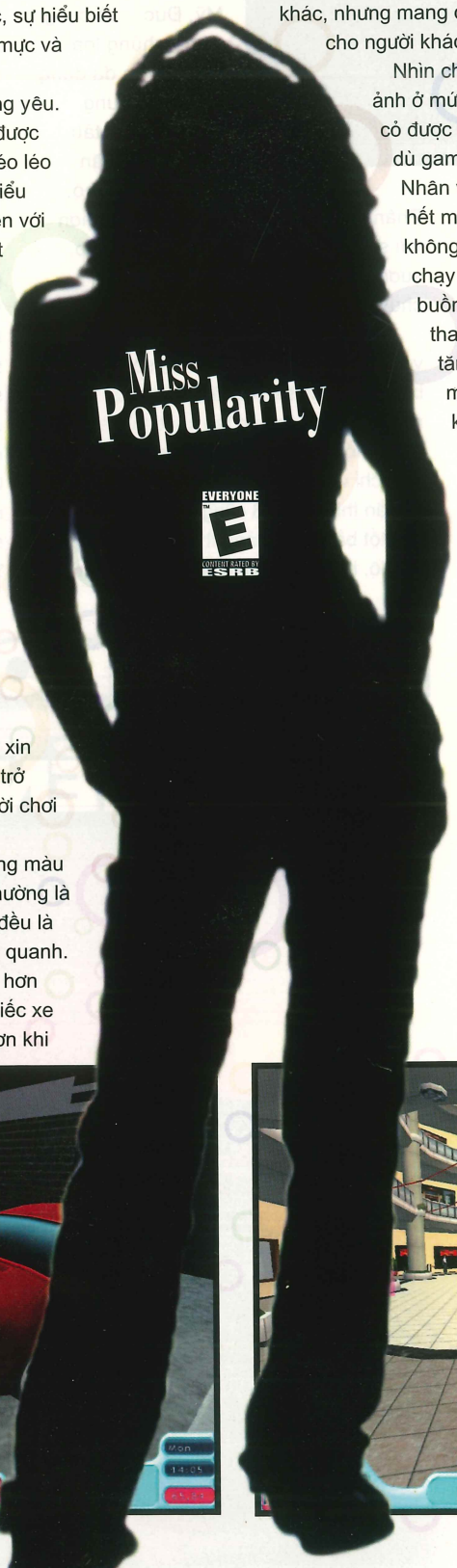
Ngay sau khi kịp tìm hiểu hết những điều thú vị của căn nhà, cô nàng nhận được tin nhắn hẹn gặp mặt của bạn và sẽ xin phép mẹ đi ra ngoài dạo chơi. Từ lúc này trở đi, thế giới rộng lớn bắt đầu mở ra để người chơi tha hồ tìm hiểu và khám phá.

Bạn hãy nhớ ghé vào những điểm sáng màu hồng nhé. Những nhiệm vụ trong game thường là các mini game rất thú vị. Đa phần chúng đều là những việc tốt, giúp đỡ những người xung quanh. Chẳng hạn cô nàng sẽ trở nên đảm đang hơn trong mắt mọi người khi ra tay lau chùi chiếc xe bị bẩn ở dọc đường hay tỏ ra đáng yêu hơn khi chạy đi nhặt từng bịch rác bỏ vào thùng rác; giúp nhóm quảng cáo phát tờ rơi tại siêu thị và xách hàng về nhà cho mẹ... những nhiệm vụ này không mấy khó khăn, phức tạp như những game khác, nhưng mang đến niềm vui và sự thích thú khi giúp ích cho người khác.

Nhìn chung, đây là một game có chất lượng hình ảnh ở mức trung bình, các mô hình nhà cửa, cây cỏ được vẽ hơi cứng, thiếu sự mượt mà tự nhiên, dù game được xây dựng trong môi trường 3D. Nhân vật nữ chính, dù nhận được sự yêu thương hết mức của người chơi, nhưng cũng không thể không "đau đớn" thú nhận rằng nàng có dáng chạy khá xấu so với ngoại hình. Điều đáng buồn nhất là game không cho phép người chơi thay đổi chất lượng đồ họa; phải chi được tăng độ phân giải thì có thể hình ảnh sẽ đẹp mắt hơn nhiều. Âm thanh cũng chỉ ở mức khá, chủ yếu là những bản hòa tấu êm dịu và tiếng đối thoại của các nhân vật.

Cách điều khiển nhân vật khá dễ dàng, chủ yếu chỉ dùng chuột để di chuyển và tương tác với game. Nhìn chung đây là một game tạm chấp nhận được trong thời điểm khá khan hiếm game hiện nay trên hệ PC.

NGỌC HÂN



THÔNG TIN GAME

Phát triển: ValuSoft
Phát hành: ValuSoft
Ngày phát hành: 14/05/07
Thể loại: Hành động
Hệ máy: PC
ESRB: Everyone

Cấu hình tối thiểu: Pentium 1,8GHz; RAM 256MB; VGA GeForce 3 64MB; HDD 600MB; Windows XP/Vista; 1CD.

www.shaiya.com.vn

Shaiya

Chương II: Sự Trở Lại Của Rồng

www.shaiya.com.vn

GAME ONLINE MIỄN PHÍ MÃI MÃI VỚI HỆ THỐNG PVP ĐẶC SẮC

Đã phát hành Chương II: Sự trở lại của Rồng

Chơi Game Shaiya nhận quà hấp dẫn

Mọi chi tiết xin vui lòng liên hệ: 1900 555 551

SONO KONG SAIGON TEL Telecom-ISP & Software Development SONOV

Đ/c: 159/31A Hoàng Văn Thụ, Q.PN-TP.HCM Điện thoại: 08. 8479624 - Fax: 08. 8479660

Robert D. Anderson & The Legacy Of Cthulhu

DI SẢN TỪ CTHULHU

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Homegrown Games
Phát hành: JoWood
Ngày phát hành: Tháng 7/2007
Hệ máy: PC
Thể loại: Hành động - Phiêu lưu
ESRB: Mature

Cấu hình tối thiểu: P4 1,5GHz; RAM 512MB; VGA 128MB; HDD 7GB; Windows XP; 1DVD.

Robert D. Anderson là một thám tử gốc Đức đang sống ở New York. Một ngày trong năm 1940, anh ta tìm được một lá thư do ông nội, một vị nam tước người Đức bị nghi ngờ là quỷ sứ, để lại. Robert không ngần ngại, đáp máy bay đi Đức ngay để tìm manh mối về cái chết của người ông. Người chơi sẽ bắt đầu khám phá bí mật của hệ thống hang động đồ sộ nằm ngay dưới tòa lâu đài gia đình Anderson, truyền thuyết về "Order of the black sun" và lý do gì khiến một đội quân Đức đồn trú tại đây.

Trong Robert D. Anderson And The Legacy Of Cthulhu, bạn sẽ quan sát những hành lang tối và các phòng ốc dưới góc nhìn người thứ nhất, và có khẩu súng ngắn kè kè bên mình "y chang" phong cách FPS. Đám lính gác được phân bố khắp nơi, nhưng không phải là thử thách đáng kể nếu bạn cũng biết sử dụng súng tí chút – thường là 3 viên cho 1 tên. Thỉnh thoảng có chút khó chịu khi chúng lại chui vào một chỗ tối nào đấy. Sự xuất hiện của bọn lính gác góp phần làm giảm nỗi sợ hãi bóng tối của bạn, vì chỗ nào có lính ẩn nấp, ít ra chỗ ấy chưa có... ma quỷ.

Game chia ra thành nhiều chapter riêng, "show" ngay từ đầu nên có thể chọn chơi ngay mà không phải chờ chơi hết game. Do vậy, vũ khí mà bạn thu nhặt được ở màn chơi trước không xuất hiện ở màn sau. Bạn sẽ phải bắt đầu lại bằng khẩu súng ngắn. Yếu tố phiêu lưu, vấn đề chính trong game, thường là các câu đố tìm chìa khóa để mở cửa, hoặc tìm những đường khác để qua màn. Cốt truyện mô phỏng theo tiểu thuyết của H.P. Lovecraft, nên ít nhiều cũng khơi gợi được trí tò mò của người chơi - muốn biết điều gì sắp xảy đến với Robert.

Có lẽ các đoạn phim "made by fan" là phần đáng giá nhất của game. Giọng lồng tiếng tốt, bám sát khung cảnh thực trong game, trong khi tiếng bước chân thì dậm thình thịch, nặng nề trên sàn. Tuy âm thanh thì không đến nỗi nào, song các nhân vật thì cứng nhắc, gợi nhớ đến hình ảnh trong trò chơi Wolfenstein đầu tiên – một game "cổ". Và đôi khi bạn sẽ không thể load một màn chơi nào đó, mà lỗi này – theo các ý kiến thăm dò trên mạng, thì tập trung ở màn thứ 5 (bản thân người viết cũng gặp lỗi này).

Dù sao thì cũng khó mà đòi hỏi cao ở một game vốn được làm bởi fan (thông tin bên lề cho biết trò chơi được thiết kế bằng FPS Creator – một phần mềm phát triển game 3-D giản đơn). Điều đáng quan tâm ở Robert D. Anderson And The Legacy Of Cthulhu là khám phá cốt truyện và xem các đoạn phim mà thôi. Còn không thì đành phải "gạt nước mắt" xếp vào hàng "game phí tiền" vậy.

HOÀNG KIM

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

HÀNH TINH BỊ MẤT

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Capcom
Phát hành: Capcom
Ngày phát hành: Tháng 6/2007
Thể loại: Hành động
Hệ máy: PC
ESRB: Teen

Cấu hình tối thiểu: P4 2,4GHz; RAM 512MB(XP)/1GB(Vista); VGA 128MB Geforce 6600 hỗ trợ Shader 3.0 (không hỗ trợ Geforce 7300); HDD 8GB; Windows XP/Vista; 1DVD.

Cái rét buốt của E.D.N III không làm thay đổi quyết định sẽ di cư đến hành tinh này của loài người. Cuộc thăm dò đã vấp phải sức kháng cự hết sức quyết liệt của Akrid, một chủng loài hiếu chiến vốn đã sinh sống từ lâu tại đây. Trước cái lạnh kinh người và do quân chủ lực Green Eye của Akrid quá "cứng", nhiều lần các chiến binh loài người đã phải cam chịu thất bại.

Sau nhiều lần nghiên cứu, các nhà khoa học đã tìm ra được "bí quyết" giúp Akrid luôn chủ động trên chiến trường, đó chính là Thermal Energy (T-ENG) từ cơ thể của Akrid. Nguồn năng lượng này giúp sinh vật tồn tại được trong môi trường giá rét. Đồng thời, loài người cũng chế tạo được người máy Vital Suit thế hệ mới có hỏa lực cực mạnh, ngang ngửa với Green Eye.

Trong trò chơi, bạn sẽ điều khiển nhân vật Wayne. Anh ta bị mất gần hết trí nhớ sau một tai nạn thảm khốc trên E.D.N III, sau đó gia nhập nhóm "snow pirates" – chuyên săn lùng sinh vật Akrid, với mục tiêu duy nhất là trả thù cho cha mình, người bị Green Eye sát hại trong trận đánh trước đó. Ngoài đối thủ chính là Akrid, Wayne còn phải chống trả những kẻ phản bội của nhóm "snow pirates".

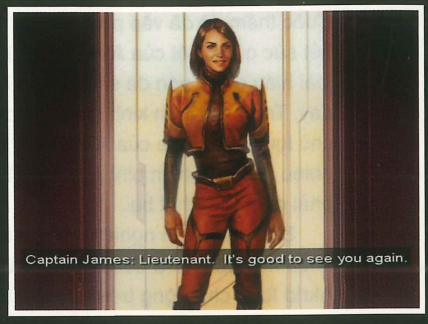
Giúp sức cho Wayne là người máy Vital Suit. Nếu chưa điều khiển được những cỗ máy hủy diệt này, bạn có thể chiến đấu bằng cách chạy bộ quen thuộc dưới tiết trời rét với sự giúp sức của các loại súng trường, shotgun, súng năng lượng, súng phóng rocket... để đánh bại đối thủ và hoàn thành hai nhiệm vụ chính của trò chơi: trả thù cho cha, đồng thời mang lại sự sống cho loài người trên hành tinh E.D.N III.

Trong hầu hết thời gian chơi, game cung cấp rất nhiều đạn dược nên chuyện thiếu đạn chỉ xảy ra nếu tài bắn súng của người chơi chưa đạt "chuẩn". Yếu tố quan trọng nhất và buộc phải chú ý, chính là T-ENG, vì ngoài việc sưởi ấm cơ thể, nguồn năng lượng này còn cung cấp cho bạn một lớp giáp bảo vệ khá chắc chắn. Vì thế, bạn cần thu nhặt liên tục T-ENG từ xác của những tên Akrid đã chết, hoặc từ các "trụ bơm năng lượng".

Game còn sót nhiều lỗi, trong đó dễ thấy nhất là nhà phát triển "quên" chưa chuyển đổi các nút của game pad (dùng cho tay cầm Xbox 360) thành phím bấm có chức năng tương tự trên PC. Điều này dễ gây ức chế cho các chiến binh "chuột - phím". Còn nếu như bạn muốn thử bắn súng bằng game pad trên PC? Dễ thôi, game có hỗ trợ đấy.

Môi trường trong game được thực hiện khá tốt, nhất là trong các cảnh băng tuyết. Các vụ nổ thì gây ra cảm giác choáng váng tức thời. Game cũng xây dựng được các vật chắn cho cả Wayne lẫn đối thủ, làm tăng hứng thú cho các pha đấu súng một chọi "một đống". Âm thanh cũng góp phần đẩy mạnh không khí hưng phấn với các đoạn nhạc nền dồn dập và giọng lồng tiếng cho Wayne do Lee Byung-Hun thực hiện. Và như để "tiếp máu" cho 40 giờ chơi Lost Planet: Extreme Condition, có lẽ bạn nên trang bị card âm thanh rời 5.1 thật xịn.

KHÁNH AN



HỘI CHỨNG NGOÀI HÀNH TINH

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

Năm 1987, trò chơi phiêu lưu giả tưởng theo phong cách bắn chạy (run and gun) Alien Syndrome trên "thùng" của Sega nhanh chóng gây ấn tượng đẹp với phần lớn game thủ nhờ cách chơi sinh động và nền đồ họa cực kỳ bắt mắt. Liên tiếp các phiên bản sau của trò chơi sớm được xuất hiện và rải đều trên các nền máy nổi tiếng như Sega Master System, Amiga, Atari St... Và nay tựa game ấy một lần nữa được hồi sinh trên Wii và PSP với sự hợp tác của bộ đôi Totally Games – Sega.

Bạn sẽ vào vai Aileen Harding – nữ chiến binh đặc nhiệm được cử đến điều tra tại trạm không gian Seti-Alpha 5 Terraforming Station sau khi nơi này bị mất liên lạc với Trái Đất một cách bí ẩn. Trước khi bước vào những trận chiến "vô tiền khoáng hậu" với đám sinh vật ngoài hành tinh hung tợn, người chơi sẽ có cơ hội lựa chọn năm lớp nghề nghiệp khác nhau gồm demolitions expert, firebug, seal, tank, và sharpshooter. Tùy nghề nghiệp, chọn lựa vũ khí của bạn sẽ hoàn toàn khác nhau như súng phun lửa, lazer, bắn tỉa,... Điều này sẽ tác động trực tiếp đến chiến thuật tác chiến của bạn (theo kiểu tầm xa hoặc gần).

Do chạy theo phong cách bắn chạy thuần túy nên nhiệm vụ trong game chủ yếu xoay tua trong vòng lặp chính là sử dụng vũ khí để khắc chế đám sinh vật hiếu chiến, tìm chìa khóa mở những cánh cửa sập và tranh thủ nạp các túi cứu thương thật nhanh trước khi lượng HP xuống dưới mức an toàn. Nếu đủ khéo léo và kiên nhẫn bạn vẫn có thể áp dụng "tẩu kế" để tìm đến điểm lưu gần nhất hòng kết thúc sớm màn chơi. Tuy nhiên, cách này sẽ không bền bởi bạn cần điểm kinh nghiệm để trang trải cho vũ khí mà mình đang sử dụng, yếu tố then chốt để vượt qua những màn chơi sau với độ khó được tăng dần. Mặt khác, việc lùng sục kĩ màn chơi sẽ giúp bạn tìm kiếm được các loại giáp trụ và vật dụng để hỗ trợ hoặc kết hợp chúng thành trang bị mạnh hơn nhờ sử dụng "resource points".

Chế độ mạng của Alien Syndrome trong phiên bản mới này được đánh giá cao hơn so với các phần trước nhờ hỗ trợ đến bốn tay chơi khác nhau trong cùng thời điểm (cả phiên bản Wii và PSP) thay vì chỉ dừng ở hai như trước đây. Tuy nhiên, trở ngại phát sinh là không phải lúc nào bạn cũng có thể tìm được bạn chơi để họp offline và cùng thưởng thức (game không hỗ trợ chơi trực tuyến).

Nhờ tách hẳn công việc di chuyển và ngắm mục tiêu cho Nunchuck và Wii Remote (thay vì tích hợp làm một trên phím analog) nên phiên bản Wii điều khiển thuận tiện hơn so với bản trên PSP. Điều này thể hiện rõ nhất khi bạn phải sử dụng các vũ khí tầm xa vốn đòi hỏi độ chính xác cao hơn.

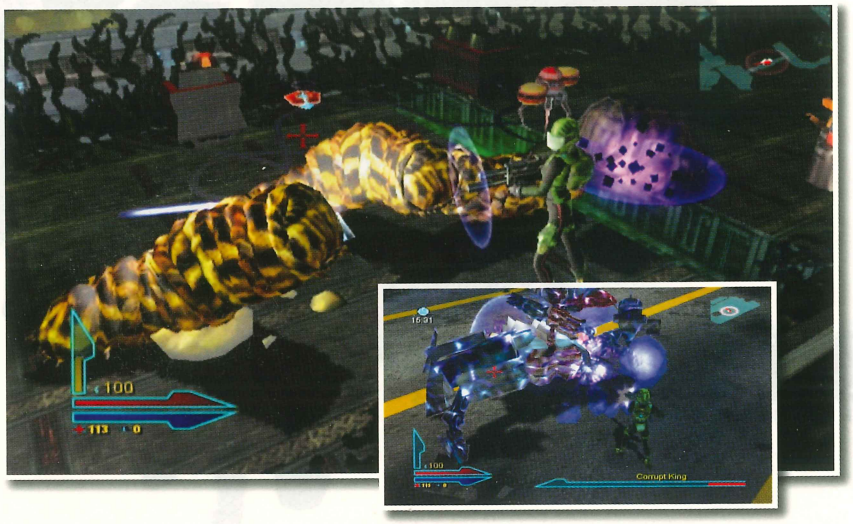
Đồ họa không phải là điểm mạnh của Alien Syndrome, các mô hình được thực hiện khá vội vàng và có khuynh hướng lặp lại nhiều tựa như cách chơi của nó. Phần âm thanh cũng không khá hơn do được thực hiện đều đều và không có nhiều nét nổi bật khi so sánh với những game cùng loại trên thị trường. Nếu không phải là người quá cầu kỳ, bạn vẫn có thể chọn Alien Syndrome để giảm stress cùng bạn bè.

HUY VŨ

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Totally Games
Phát hành: Sega
Ngày phát hành: 24/07/2007
Thể loại: Hành động
Hệ máy: Wii, PSP
ESRB: Teen

Ưu: Chế độ mạng hỗ trợ đến 4 người; cách chơi đơn giản.
Khuyết: Nhiệm vụ lặp đi lặp lại; hình và âm thiếu chiều sâu.



TRỐN THOÁT ĐẢO BỌ

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

Với tay cầm cảm ứng Wii Remote "thiên biến vạn hóa", Wii dễ dàng hớp hồn game thủ ngay lần đầu tiếp xúc nhờ cách chơi linh động và khả năng tương tác môi trường đa dạng. Dù vậy, không phải nhà phát triển nào cũng có đủ kinh nghiệm để khai thác tính năng trên một cách suôn sẻ, Secret Stash Games với sản phẩm Escape From Bug Island (Necro-Nesia) là một ví dụ.

Câu chuyện bắt đầu khi bộ ba Ray, Michelle và Mike thực hiện chuyến dã ngoại tại một đảo hoang. Một xích mích nhỏ khiến bộ ba tạm thời "xé lẻ" mà không biết mình đang trở thành mồi ngon cho bọn sinh vật đột biến trên đảo. Người chơi sẽ khám phá bí mật đằng sau đảo hoang và tìm kiếm những người bạn bị thất lạc qua nhân vật Ray – một chàng trai trầm tĩnh và ít nói.

Tất nhiên, trước khi hoàn tất cuộc tìm kiếm, Ray phải tự bảo vệ mình trước đám sinh vật "ăn tạp" trên đảo bằng những vũ khí thô sơ như gậy sắt, dao và cả đá viên (nhặt trên đường đi). Thay vì sử dụng phím bấm để điều khiển những vũ khí này theo kiểu cổ điển, trò chơi buộc bạn phải "động tay động chân" khá nhiều bằng Wii Remote. Ví dụ, để ném đá bạn phải "khoá" mục tiêu bằng phím B và sau đó khẽ vung Wii Remote về phía trước màn hình. Tuy nhiên, do cần điều khiển được lập trình kém linh hoạt và camera lại đặt vụng về nên bạn phải nhận đòn oan như cơm bữa. May mắn là trình độ đám sinh vật trong game cũng thuộc loại xoàng và thường mắc lỗi "chết cứng" ở các chướng ngại vật nên bạn có thể khai thác "yếu huyệt" này để dễ dàng xử lý. Điểm nhàm chán khác của EFBI là trò chơi thiếu những pha giải đố đòi hỏi động não mà chỉ theo một mạch chính chạy và chạy rất rập khuôn.

Thất bại về cách chơi dường như vẫn chưa đủ. Đồ họa trong game cũng được xếp ngang hàng (nếu không muốn nói là tệ hơn) các game trên PS1 trước đây với kĩ thuật tạo hình và chuyển động nhân vật được thực hiện khá vụng về và cẩu thả. Nhạc nền là điểm sáng duy nhất của EFBI nhờ những giai điệu huyền bí, dồn dập được phối khá bài bản tùy vào nhịp game. Tuy nhiên, nếu chỉ dựa vào chừng đó, Secret Stash Games khó lòng giữ chân game thủ ở lại "Bug Island" để khám phá.

XUÂN PHÚ

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Secret Stash Games **Thể loại:** Hành động kinh dị
Phát hành: Spike **Hệ máy:** Wii
Ngày phát hành: 24/07/2007 **ESRB:** Mature

Ưu: Nhạc nền được phối tốt.
Khuyết: Đồ họa lỗi thời; cách điều khiển khó khăn; cách chơi rập khuôn.

QUYẾT CHIẾN

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Mặc dù có phần chững lại trong các phiên bản gần đây nhưng loạt Dynasty Warriors của KOEI vẫn đứng ở vị trí cao trong các bảng xếp hạng về doanh thu. Nguyên nhân chủ yếu dẫn đến sự thành công này là do cách chơi của game cực kỳ đơn giản nhưng lượng nhân vật khá đồ sộ nên giá trị chơi lại rất cao. Tuy nhiên, do vài yếu tố khách quan, xêri này chưa bao giờ đặt chân đến biên giới của vị vua già Nintendo mãi đến khi Dynasty Warriors DS: Fighter's Battle xuất hiện.

Thay vì được thả sức lựa chọn hàng tá nhân vật khá nhau như các phiên bản trước, số lượng nhân vật trong Dynasty Warriors DS (DWDS) được rút xuống ở con số ba khiêm tốn. Điểm hơi lạ so với các phiên bản trước là các nhân vật này đều không mang tên họ hẳn hoi và bạn chỉ có thể nhận biết qua phục trang, vũ khí cùng bốn chỉ số căn bản là Attack, Defense, Speed và HP. Thực hiện mục tiêu chính để kết thúc màn chơi sớm như các phiên bản trước đã trở thành chuyện "xưa". Trong DWDS, người chơi phải tranh thủ chiếm hết các chốt canh phụ của đối phương trên bản đồ trước khi có cơ hội "đột phá" vào thành chính. Ràng buộc này khiến trò chơi mang nặng tính chiến thuật hơn kiểu chặt chém nhàm chán trước kia do người chơi luôn ở trong thế giằng co và phải chạy nước rút với đối thủ.

Ngoài các đòn tấn công cơ bản và tuyệt kĩ (thể hiện qua thanh musou trong quá trình chiến đấu), ở phiên bản DS này bạn có thể thực hiện những chiêu thức đặc biệt bằng việc gom nhặt các đồng tiền (coin) rơi ra từ lính đối phương hoặc nằm rải rác trên bản đồ. Khi thu thập đủ lượng tiền, biểu kế ở góc phải màn hình sẽ hiện ra thông báo và bạn chỉ việc nhấn nút để kích hoạt. Tùy vào biểu tượng hiện ra mà hiệu quả của đòn đặc biệt này sẽ khác nhau như động đất, lốc xoáy..., rất hiệu quả để kìm bước chân tướng đối phương. Cần lưu ý là các đòn đặc biệt lệ thuộc không nhỏ vào các tướng phụ bạn sở hữu trên chiến trường. Vì vậy, bạn nên dành thời gian "điều binh khiển tướng" để tối ưu hóa sức mạnh đội hình mình hiện có.

Để đảm bảo được số lượng quân đông đảo nhằm thể hiện tính chất khốc liệt của cuộc chiến, KOEI buộc phải hy sinh khá nhiều về hình ảnh. Hệ quả là việc điều khiển nhân vật sẽ chuyển sang dạng "top down" từ trên nhìn xuống theo kiểu 2D thay vì ngôi thứ ba. Các mô hình nhân vật "từ binh đến tướng" và cả ngoại cảnh chơi đều thực hiện rất đơn điệu, sơ sài. Trí thông minh của máy cũng "nghèo nàn" không kém gì chất lượng đồ họa. Phần "unlock" tướng mới để điều khiển vốn là giá trị chơi lại trước đây không hiểu vì nguyên nhân gì cũng bị lược bỏ không thương tiếc. Với màn trình diễn nghèo nàn của mình, DWDS khó lòng thuyết phục được các fan kỳ cựu của xêri này móc hầu bao để thưởng thức.

PHƯƠNG QUÂN

THÔNG TIN GAME

Phát triển: KOEI
Phát hành: KOEI
Ngày phát hành: 25/07/2007
Thể loại: Hành động
Hệ máy: DS
ESRB: Everyone

Ưu: Cách chơi mang đậm tính chiến thuật hơn.
Khuyết: Đồ họa nghèo nàn; AI máy kém.

Khoảnh khắc đầy ấn tượng tại Viet Nam Computer World Expo ở Tp.Hồ Chí Minh 2007

Thật ngạc nhiên khi tôi phát hiện ra chiếc xe hơi thể thao Lamborghini "độc nhất" tại gian trưng bày của ASUS, chiếc xe mà nhiều người đã từng tìm kiếm trên "Youtube" cũng như trên khắp nước Việt Nam kể từ tháng Tư khi nó được chính thức nhập khẩu – lại xuất hiện ngay trong cuộc triển lãm máy tính tại Tp.Hồ Chí Minh.

"Có mối liên hệ nào giữa ASUS và Lamborghini chăng?" Tôi đã thực sự thấy khó hiểu ngay từ phút ban đầu cho đến khi tôi âm thầm tìm hiểu. "ASUS, dù là công ty nổi tiếng hàng đầu của ngành IT về bo mạch chủ, card đồ họa, ổ đĩa quang và máy tính xách tay nhưng sự lạnh lùng và cứng nhắc công nghệ (tôi đã đọc được từ tạp chí "The Wall Street Journal Asia" đã xếp ASUS vào vị trí số 1 về chất lượng và dịch vụ") thì hoàn toàn trái ngược với loại xe thể thao Lamborghini mạnh mẽ hàng đầu thế giới nổi tiếng với thiết kế đầy phong cách và động cơ nhà nghề mạnh mẽ. Khi tôi bước đến gần hơn bảng giới thiệu về câu chuyện hợp tác giữa các nhà thiết kế Lamborghini với nhóm R&D của ASUS đã cho ra đời chiếc MTXT ASUS-Lamborghini, cuối cùng tôi cũng đã tìm ra lời giải đáp cho những câu hỏi của mình—Thiết kế đầy phong cách của Lamborghini với tay nghề khéo léo tỉ mỉ thể hiện trên lớp da bao bọc bo mạch chủ và card đồ hoạ số 1 thế giới được tích hợp cùng "động cơ" Intel mạnh mẽ…

"Sức mạnh từ ASUS", tôi đã được biết rằng tất cả các MTXT ASUS đều được cấu tạo từ những linh kiện trọng yếu từ ASUS bên trong bo mạch chủ, card đồ hoạ v.v. với chất lượng hoàn toàn khác các nhãn hiệu có trên thị trường. Tuy tôi cũng là một người "nghiện" máy tính và đã từng biết nhiều về sự nổi tiếng của những sản phẩm chất lượng cao từ ASUS (Các phương tiện truyền thông nói rằng ASUS đã đoạt được hơn 2168 giải thưởng trong năm 2006), nhưng khi tôi nhìn thấy 3 giải nhất từ PC World Việt Nam và những giải thưởng thiết kế iF của Đức cùng G Mark của Nhật "yên vị" trong tủ kính thể hiện sức mạnh của chúng một cách khiêm tốn - nó đã thực sự cuốn hút tôi bởi thành quả thì ai cũng có thể nhìn thấy nhưng những quá trình làm việc nổ lực bên trong chúng thì không ai dễ gì thấy được, đó là điều tôi sẽ phải học hỏi và áp dụng vào công việc nghiên cứu khoa học của mình sau này.

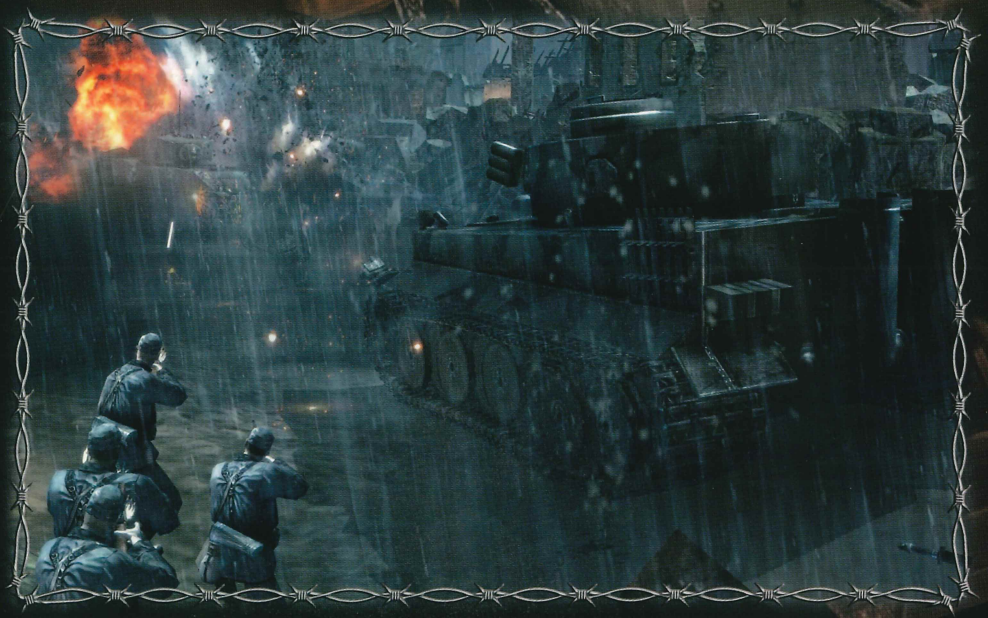
Lắng nghe những giai điệu Flamingo bên trong gian trưng bày vừa "chiêm ngưỡng" những chiếc MTXT bọc da cổ điển và model "siêu mỏng và nhẹ" với nước sơn của đàn dương cầm bao phủ (U1F), tôi đã thay đổi hoàn toàn những cảm nhận trước đây về công nghệ với tính "lạnh lùng" và thay vào đó là sự nồng ấm và thoải mái mà ta có thể tận hưởng và mỉm cười.

Bài viết đã được gởi từ độc giả PC World – Tiến sĩ Minh người trước đây đã từng làm việc tại một Viện Nghiên cứu khoa học.

COMPANY of HEROES
OPPOSING FRONTS

ĐỐI ĐẦU CHIẾN TUYẾN

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB



"TRƯỚC COMPANY OF HEROES, CHÚNG TÔI CHỈ ĐỨNG THỨ 3 SAU BLIZZARD VÀ WESTWOOD . NHƯNG TỪ BÂY GIỜ, MỌI GAME CHIẾN THUẬT ĐỀU SẼ PHẢI SO SÁNH VỚI COH" – JOSH MOSQUEIRA, THIẾT KẾ TRƯỞNG CỦA RELIC NÓI ĐẦY TỰ TIN VÀ CÙNG CÁC ĐỒNG NGHIỆP TIẾP TỤC VIẾT VỀ CHIẾN TRANH THẾ GIỚI THỨ 2.

KHÔNG CHỈ LÀ BẢN MỞ RỘNG.

Một bản mở rộng đơn thuần chỉ là bổ sung tính năng mới cho phiên bản trước. Thường thì lượng tính năng mới không nhiều hơn tính năng cũ, có chăng chỉ thuộc dạng thêm thắt. Nhưng đối với Company of Heroes: Opposing Fronts (OF) thì hoàn toàn khác. Tại sao? Bởi OF không hề cần cài phiên bản đầu. Nhưng đó chưa phải là điểm mấu chốt. Quan trọng ở chỗ, phiên bản này hứa hẹn sẽ bổ sung thêm 2 chủng quân mới cho game, cùng với 2 mảng chiến dịch mới cho mỗi bên và cả một đống hiệu ứng hình ảnh đồ họa mới. Quá đủ để nói đó sẽ không chỉ là bản mở rộng.

Được giới thiệu tại các cuộc họp báo, Company of Heroes: Opposing Fronts lấy nội dung là cuộc chiến giữa hai phe Bristish Regiment và Panzer Elite (binh chủng tăng sát thủ của Đức).

QUÂN ANH – BRISTISH REGIMENT

Được tái hiện như một binh chủng phòng ngự tuyệt

với nhất, quân Anh (the Bristish 2nd) là sự lựa chọn thích hợp cho những ai ưa thích lối chơi chậm – chắc. Khả năng đặc biệt của họ nằm ở chỗ: tại bất cứ đâu quân Anh đổ bộ, bạn có thể ngay lập tức thiết lập hầm, các ụ pháo cối, xây dựng các trạm cứu thương dã chiến. Đổi lại, tốc độ di chuyển chậm hơn hẳn so với các đạo quân khác.

Hệ thống công trình của quân Anh cực kỳ đa dạng. Có thể đầu này chiếm mỏ dầu, đầu kia chiếm tài nguyên điện, nhưng xen giữa đó lại là trại lính đối phương, nên những căn cứ này không (và không cần) liên kết với nhau. Hơn nữa, những căn cứ này có khả năng thiết lập tại bất kỳ nơi nào, khi cần thiết lại có thể rút lui ngay lập tức. Rất khó để quét sạch một đạo quân có căn cứ rải rác khắp bản đồ như thế.

Căn cứ cơ động của chủng quân này bao gồm: Mobile HQ cho phép người chơi mở ra những đơn vị như Tommies (lính cơ bản của quân Anh, được trang bị súng trường, có khả năng nâng cấp lên súng máy để bắn áp chế tăng) và Universal Carrier (xe chở lính); Lieutenant Infantry Command Post cho phép điều động lính Sapper (lính chống tăng) và M5 Stuart Light Tank (tăng hạng nhẹ); Captian Armor Command Post sản xuất Cromwell medium Tank (tăng hạng trung) và Firefly Heavy Tank Hunter.

Ngoài ra, chủng quân này còn có sự góp mặt của đơn vị pháo cơ động M7 Priest với khả năng nhảy dù xuống bất cứ nơi nào. Chậm - chắc trong di chuyển, nhưng cũng không kém phần bất ngờ khi cần thiết. Đó là toàn bộ thông tin về chủng quân mới này.

QUÂN ĐỨC – PANZER ELITE DOCTRINES

Đối lập hoàn toàn với quân đội xứ sương mù là binh đoàn tăng Panzer Elite của Đức– một tên tuổi khiến bất cứ ai đã chơi CoH đều phải rùng mình. Có lẽ không cần đề cập nhiều vì binh đoàn tăng này vốn nổi tiếng về sự thiện chiến bởi sở hữu những chiến xa vô địch.

Trong OF, Panzer Elite hoàn toàn không có bất kì căn cứ cố định nào cả. Đơn giản, Panzer chỉ tấn công chứ không hề phòng thủ. Nếu có, thì những chiến xa hạng nặng chính là nơi đóng quân. Nếu các quân khác thiên về lượng, thì Panzer Elite lại thiên về chất. "Át chủ bài" của binh đoàn này sẽ là siêu chiến xa Jagdpanthers. Trang bị vũ khí siêu mạnh cùng lớp vỏ bọc siêu dầy, dường như không có vũ khí ngăn được bước tiến của Jagdpanthers. Thật may (theo Relics), loại chiến xa này chỉ có mặt ở gần cuối game.

Đi kèm với hai chủng mới này là hai hệ thống chiến dịch mới. Nếu như phiên bản đầu CoH nói về cuộc đổ bộ tại bãi biển Omaha của Mỹ thì lần này là cuộc chiến vì nước Pháp tại Caen.

MỘT SỐ TÍNH NĂNG CỦA HAI CHỦNG QUÂN

QUÂN ANH

- **Royal Canadian Artillery:** Trang bị đơn vị pháo M7 Priest.
- **Royal Commandos:** Lính dù đặc nhiệm hoàng gia, dùng để thả ngay vào bên trong lòng địch. Đặc biệt còn có khả năng "thả dù" cả 1 chiếc xe tăng.
- **Royal Engineers:** Kỹ sư hoàng gia trang bị thêm nhiều vũ khí đặc chủng cho các chiến xa.

QUÂN ĐỨC

- **Scorched Earth:** Chướng ngại vật cực kỳ khó phá hủy của quân Đức.
- **Luffwaffe:** Máy bay trang bị khẩu súng hạng nặng 75mm Panzer IV.
- **Tank Hunter:** Jagdpanther và Tiger II "vua hổ" là sản phẩm của công nghệ này. Một phát thổi bay tăng Sherman là chuyện thường. Không còn gì để nói!

NHỮNG HIỆU ỨNG MỚI

Không chỉ bổ sung thêm về chủng quân và chiến dịch, Relic hứa hẹn khoác diện mạo mới lên OF. Sẽ có sự xuất hiện của hiệu ứng thay đổi thời tiết, hiệu ứng dịch chuyển thời gian trong ngày (sáng, tối). Đặc biệt, đối với những ai hâm mộ đồ họa tiên tiến thì có thể chờ đón hàng loạt hiệu ứng dán "mác DX10" trong OF như Soft shadows, Pinpoint Lighting. Tuy thế, cũng đừng nghĩ rằng hình ảnh và hiệu ứng chỉ giúp trang điểm cho game. Những cơn mưa không chỉ làm chiến trường thật hơn mà còn cản trở sự di chuyển của phương tiện cơ giới. Trời mưa, tối, mọi thứ mù mờ còn thích hợp cho cả lính bộ binh ngụy trang...

Với nhiều tính năng hấp dẫn như vậy, Company of Heroes: Opposing Fronts hứa hẹn sẽ tái hiện chiến tranh thế giới thứ 2 chân thật hơn, đa dạng hơn và tất nhiên là phải hấp dẫn hơn.

ANH TUẤN

SPLINTER CELL CONVICTION

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

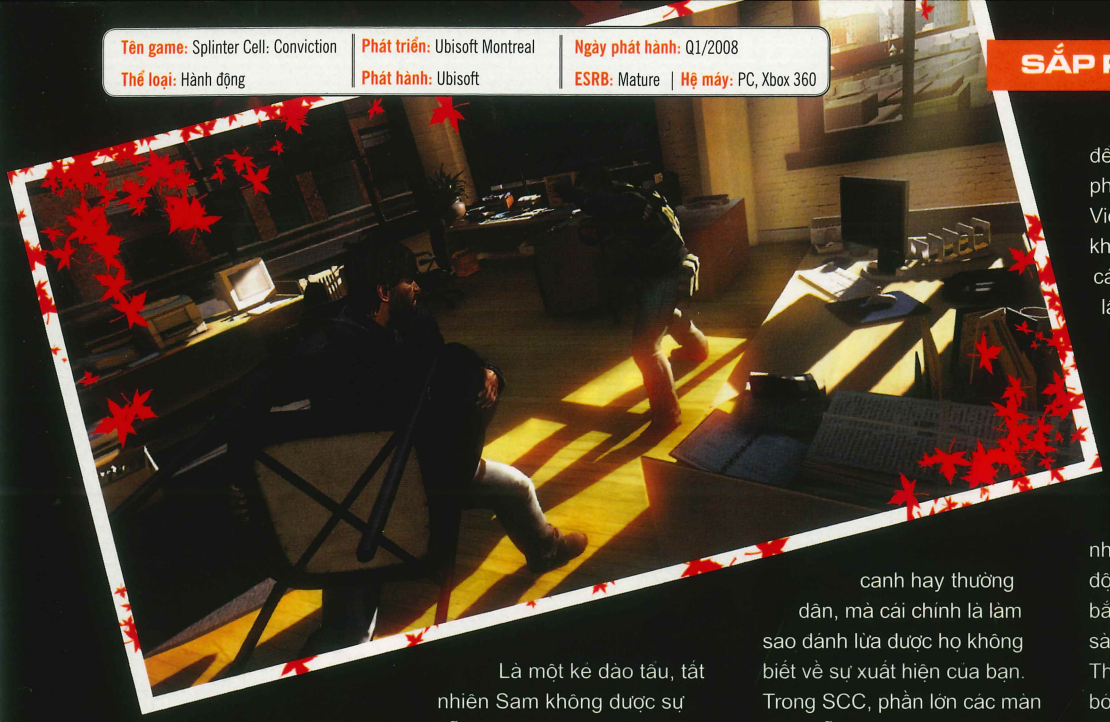
KẺ ĐÀO TẨU

RŨ BỎ LỚP ÁO ĐEN ĐẶC NHIỆM VÀ NHỮNG VŨ KHÍ "HIGH-TECH", MẬT VỤ SAM FISHER CỦA PHIÊN BẢN SPLINTER CELL: CONVICTION ĐÃ QUAY TRỞ LẠI VỚI BỘ CÁNH DÂN THƯỜNG VÀ MANG MỘT THÂN PHẬN MỚI: KẺ ĐÀO TẨU.

Khi chính thức công bố tại sự kiện X06 ở Barcelona năm ngoái, Splinter Cell: Conviction (SCC) được xem là phiên bản thứ năm của trò chơi nói về đặc nhiệm Sam Fisher và những cuộc phiêu lưu đậm chất điệp viên của anh ta. Được phát triển độc quyền cho hệ Xbox 360 và PC, SCC cũng là đứa con tinh thần thứ 4 của hãng khai sinh ra dòng game, Ubisoft Montreal. Theo hãng này, phiên bản Conviction sẽ chứa đựng những thay đổi to lớn so với những người tiền nhiệm ở nhiều khía cạnh.

Sau 5 năm xuất hiện, dòng game Splinter Cell đã tạo ra một cơ cấu gameplay mới cho thể loại "stealth-action": tận dụng bóng tối trong môi trường và các đồ chơi công nghệ cao để lẩn trốn tầm

Tên game: Splinter Cell: Conviction | **Phát triển:** Ubisoft Montreal | **Ngày phát hành:** Q1/2008
Thể loại: Hành động | **Phát hành:** Ubisoft | **ESRB:** Mature | **Hệ máy:** PC, Xbox 360



quan sát của lính canh. Cơ cấu này được khai thác cho đến phiên bản Double Agent, khi mà hãng phát triển (lúc này là Ubisoft Shanghai) quyết định cho thêm cơ cấu "trust-meter" (thanh đo tin tưởng) và tạo cho Sam Fisher có nhiều quyết định cá nhân hơn là một đặc nhiệm chỉ làm theo lệnh của tổ chức. Tuy nhiên, Double Agent lại nhận được khá nhiều phản hồi thiếu tích cực từ giới mộ điệu khi họ cho rằng phiên bản này đã bỏ đi yếu tố "trốn tìm" đáng giá của những phiên bản trước. Với Conviction, Ubisoft Montreal hi vọng sẽ đưa ra những ý tưởng mới về "stealth-action" nhằm xoa dịu các fan trung thành.

Cốt truyện của SCC diễn ra hai năm sau sự kiện của Double Agent. Sau khi đơn phương rời bỏ NSA, Sam Fisher còn gặp rắc rối hơn khi bị "gài" thêm một tội danh mới: ám sát Anna Grim, cô nàng kĩ sư thông tin đã tác chiến với anh nhiều năm nay. Sam vừa phải lẩn trốn sự truy tìm của NSA và CIA, vừa phải tìm mọi bằng chứng minh oan cho mình.

Là một kẻ đào tẩu, tất nhiên Sam không được sự hỗ trợ từ cơ quan cũ Third Echelon mà phải tự lực cánh sinh, tìm kiếm vũ khí, móc nối với thế giới ngầm... vì một mục đích duy nhất: sống sót.

Sự thay đổi về vai trò của Sam khiến cách chơi của SCC cũng thay đổi theo. Trên lý thuyết, cơ cấu "stealth-action" vẫn không thay đổi, nhưng cách thể hiện kiểu "ánh sáng và bóng tối" đã phải nhường chỗ cho cách thức mới mà theo Ubisoft gọi là "active stealth". Tương tự như cơ cấu "social stealth" trong Assassin's Creed, "active stealth" không ép buộc người chơi trốn tránh hoàn toàn sự quan sát của lính canh hay thường dân, mà cải chính là làm sao đánh lừa được họ không biết về sự xuất hiện của bạn. Trong SCC, phần lớn các màn chơi diễn ra ở các khu vực rộng lớn như quảng trường, đình thự, công viên và các nơi công cộng khác, do vậy sự ẩn nấp dường như vô nghĩa. Bạn vẫn có thể tận dụng các ngõ hẻm hay đường tắt để trốn tránh lính canh nhưng những vị trí này không được thiết kế nhiều trên bản đồ. Yếu tố cần nhấn mạnh ở đây là Sam phải biết cách len vào đám đông để tránh các nhân viên chính phủ và cảnh sát đang truy nã. Việc tiếp cận đám đông cũng không phải đơn giản, vì tất cả các nhân vật NPC đều được lập trình AI riêng và có những hành động đặc biệt khi có kẻ lạ đến gần. Nếu bạn đi theo quá sát một cô gái, cô ta sẽ quay lại nhìn, thậm chí sẽ la lên đánh động các nhân viên cảnh sát. Khi bạn làm rơi một vật dụng nhỏ hoặc làm những hành động lạ lùng, đám đông sẽ bắt đầu chú ý đến bạn và sẵn sàng phản ứng khi cần thiết. Thay cho thanh ánh sáng và bóng tối, giao diện trò chơi sẽ thay bằng thanh "attention" (sự chú ý) giúp bạn nhận biết được mình bị những NPC "nghĩa" như thế nào và chuẩn bị tẩu thoát kịp thời.

Đôi khi, việc gây sự chú ý cũng được xem là chìa khóa sống còn. Ubisoft cho rằng sự phân tích tình huống và ứng biến

nhanh nhạy sẽ là hai điểm nhấn chính của Conviction. Hãy hình dung một tình huống "kinh điển" của game hành động bí mật: một cánh cửa, một lính gác. Làm sao vượt qua cánh cửa mà không bị phát hiện? Ở các phiên bản trước, bạn có các lựa chọn như bắn vỡ đèn và dụ lính vào bóng tối, huýt sáo, thậm chí cho hắn một phát đạn êm ái. Tuy nhiên, những phương pháp trên trở thành "điệp vụ bất khả" cho Sam - kẻ đào tẩu. Vũ khí và thiết bị của Sam cực kì giới hạn và trong bản demo tại Ubiday 07, Sam chỉ có khẩu MP5 mini giấu trong áo khoác. Do vậy, việc đánh lạc hướng sẽ là phương pháp chính giúp bạn "qua trạm". Ví dụ, bạn có thể dụ dỗ lính canh vào một con hẻm rồi bất ngờ kẹp cổ hắn; trường hợp khác, bạn có thể tạo một vụ nổ bình ga nhỏ để thu hút cảnh sát rồi lẩn vào đám đông đang hoảng hốt. Yếu tố tương tác với môi trường được Ubisoft đầu tư rất kĩ vì hơn phân nửa thời lượng của trò chơi bạn sẽ phải "làm việc" với NPC và các vật dụng khác. Ngoài ra, do việc tiếp cận mục tiêu ở SCC sẽ phức tạp và đòi hỏi nhiều suy nghĩ, người chơi được trang bị thêm khả năng linh cảm những hiểm họa đang đến gần: ánh mắt của cảnh sát, sự nghi ngờ của những người xung quanh và nhận biết các vũ khí cần thiết khi chiến đấu.

Một lúc nào đó Sam bị phát hiện? Đây là lúc những kĩ năng mới của anh chàng cựu điệp viên được giới thiệu. Này nhé: khả năng cận chiến (CQC – Close Quarters Combat) đặc biệt và sử dụng các đồ vật trong môi trường làm vũ khí. Tích hợp engine vật lý Havoc và hàng loạt animation mới, các động tác cận chiến tay không của Sam như vật, kẹp cổ, khóa tay... trông cực kì tự nhiên và thực; các loại bàn ghế, máy móc, thùng rác đều có thể tận dụng làm vũ khí hoặc lá chắn chống đạn. Nếu chống đỡ không nổi, Sam có thể "tẩu" bằng cách chui gầm bàn hoặc tủ sắt chờ cho tình hình êm dịu trở lại. Về mặt vũ khí, Sam có thể liên lạc với thế giới ngầm để mua bán nhưng bạn cũng không nên quá kì vọng vào kho súng dạn này. Óc phân tích và sự ứng biến là vũ khí chính trong cuộc phiêu lưu lần này.

Theo Ubisoft, Splinter Cell: Conviction gồm 15 nhiệm vụ chính, với khoảng thời gian hoàn thành là 1 giờ cho mỗi nhiệm vụ. Những chi tiết về mục chơi multi vẫn chưa được công bố nhưng dựa vào những thông tin về mục chơi đơn cũng cho thấy cuộc phiêu lưu lần này của Sam sẽ khá hấp dẫn với nhiều điều mới mẻ trong cơ cấu "active stealth". Fan của lối chơi "ánh sáng và bóng tối" có thể sẽ thất vọng đôi chút nhưng việc chuyển sang "stealth-action" mới là điều cần thiết cho dòng game Splinter Cell vào thời điểm này.

THANH TÙNG

HOTGAME SHOP
www.hotgameshop.net
Tại HÀ NỘI :
127 - A6 - Trần Huy Liệu - Giảng Võ
Email : quocdaivn@yahoo.com
ĐT HN: 04.7261373 ĐT HCM: 08.2961349

Best

Giá tốt nhất - Dịch vụ tốt nhất

- Giảm giá 10% tất cả linh kiện mua kèm máy
- Wii giá 4.700.000
- PSP Standard Pack giá 3.300.000
- PS3 bản 20GB giá 8.500.000
- PS3 bản 60GB giá 9.000.000
- PS2 giá 2.700.000
- XB360 giá 5.800.000
- DS Lite giá 2.700.000

Hãy liên hệ ngay số điện thoại : 04.726.13.73 hoặc truy cập vào địa chỉ www.hotgameshop.net để biết thêm chi tiết về đợt siêu khuyến mại này

Tên game: Devil May Cry 4	Phát triển: Capcom	Ngày phát hành: Q4-2007 (PS3), 2008 (Xbox 360, PC)
Thể loại: Hành động	Phát hành: Capcom	ESRB: Đang đợi đánh giá | Hệ máy: PS3, PC, Xbox 360

SẮP PHÁT HÀNH PS3

DEVIL MAY CRY 4

SONG HÙNG DIỆT QUỶ

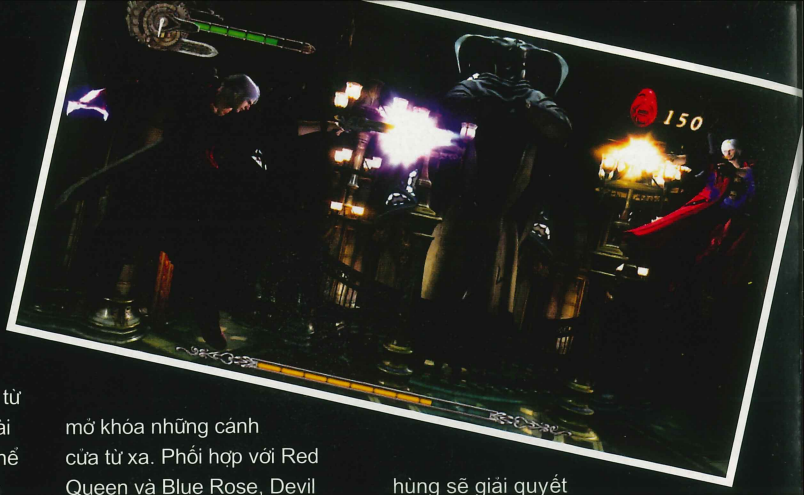
RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

KỂ TỪ LẦN XUẤT HIỆN ĐẦU TIÊN VÀO NĂM 2001, DEVIL MAY CRY ĐƯỢC XEM LÀ MỘT TRONG NHỮNG TRÒ CHƠI HÀNH ĐỘNG NHANH, MẠNH VÀ CÓ PHONG CÁCH NHẤT THỜI BẤY GIỜ. PHIÊN BẢN MỚI NHẤT DEVIL MAY CRY 4 (DMC4) CHO NGƯỜI CHƠI CHỨNG KIẾN SỰ TRỞ LẠI CỦA "THỢ SĂN QUỶ" DANTE CÙNG MỘT NHÂN VẬT HOÀN TOÀN MỚI: NERO.

Theo Capcom, lần này nhân vật chính sẽ là Nero, còn Dante sẽ vào vai nhân vật phụ nhưng có không ít ảnh hưởng đối với mạch truyện chính. Diễn biến của trò chơi xảy ra sau sự kiện ở bản DMC2 (DMC3 thực chất là một bản "prequel"), Dante vẫn trên đường phiêu lưu tìm kiếm những hang ổ còn lại của loài quỷ. Song song đó, trò chơi cũng giới thiệu về Nero, thành viên của Holy Knights thuộc tổ chức Order of the Sword, một giáo phái tôn thờ kiếm sĩ bóng tối huyền thoại Sparda. Mối liên hệ giữa hai nhân vật thể hiện càng rõ nét khi Sparda chính là cha ruột của Dante. Tuy vậy, đoạn trailer tại Tokyo Game Show 2006 lại cho thấy Dante xâm nhập và tiêu diệt toàn bộ các Holy Knights, cuối cùng là trận đánh với chính Nero. Vậy mục đích thật sự của Dante ở phiên bản này là gì? Tại sao anh ta lại ra tay với một tổ chức "đồng hội đồng thuyền"?

Câu trả lời xin dành cho các fan khi game chính thức phát hành, còn bây giờ, chúng ta hãy điểm qua một số nét mới ở DMC4. Nhân vật chính Nero có thể khiến bạn nhìn lầm

với Dante vì vẻ ngoài và gương mặt khá giống nhau. Tuy vậy, chiêu thức của Nero vẫn có những nét khác biệt, đầu tiên là vũ khí. Nero sở hữu hai vũ khí chính có tên khá "kêu" là thanh kiếm Red Queen và khẩu súng hai nòng Blue Rose. Red Queen được thiết kế khá đặc biệt với tay cầm tựa như tay ga xe máy, có khả năng nạp năng lượng cho các chiêu thức của Nero. Blue Rose giống một dạng súng lục có hai nòng sẵn sàng nhả đạn liên tục. Tuy nhiên, vũ khí lợi hại nhất của Nero vẫn là bàn tay quỷ Devil Bringer bí mật. Với bàn tay quỷ, Nero có thể phối hợp với súng và kiếm để thực hiện các đòn liên hoàn (combo) nhiều hơn và đẹp mắt hơn. Số lượng Red Orb (điểm kinh nghiệm) của bạn sẽ gia tăng nếu như số lượng combo thực hiện nhiều và da dạng. Đặc biệt, Devil Bringer cho phép Nero kéo quái vật từ xa lại gần và tấn công. Ngoài ra, khi bị bao vây, Nero có thể dùng Devil Bringer nắm bọn quái vật và xoay vòng khiến đồng bọn không thể tiếp cận. Ngoài ra, cánh tay này còn giúp thu thập các loại vật phẩm đặc biệt nằm ngoài tầm với hoặc mở khóa những cánh cửa từ xa. Phối hợp với Red Queen và Blue Rose, Devil Bringer hứa hẹn những combo "không chê vào đâu được" mà Nero có thể thực hiện.



Qua bản trailer tại E3-2007, Capcom cũng chính thức xác nhận Dante sẽ là nhân vật điều khiển được (playable character) trong DMC4. Trái với những nhận định ban đầu, Dante có thể sử dụng lại một số "style" (khả năng đặc biệt) đã có từ phiên bản 3: Swordmaster, Gunslinger... và đặc biệt bạn có thể chuyển đổi các "style" này trực tiếp bằng một nút bấm mà không cần vào menu. Theo Capcom, trong trò chơi Dante sẽ trở thành một trong những "boss" đầu tiên mà Nero phải đối đầu. Có lẽ sau trận chiến này, hai người hùng sẽ giải quyết được những hiểu lầm với nhau và phối hợp trong những màn chơi về sau. Hiện vẫn chưa biết được Dante sẽ có cốt truyện riêng hay không nhưng việc một lần nữa điều khiển anh chàng thợ săn quí lạnh lùng này khiến không ít fan của dòng game phấn khích.

Phiên bản PS3 của DMC4 sẽ đến tay game thủ sớm nhất vào quí 4 năm nay, trong khi các bản trên PC và Xbox 360 sẽ "lâm trận" vào tận quí I/2008. Sự cải tiến trong gameplay của Devil May Cry 4 đến nay vẫn chưa thực sự rõ ràng, nhưng hi vọng từ nay đến lúc phát hành, Capcom sẽ tiếp tục hé lộ thêm chi tiết ở mảng phiêu lưu và giải đố.

TRẦN ANH

Vẻ ngoài ngạo mạn và đôi chút bất cần khiến anh khó kết bạn với các thành viên còn lại của Holy Knights. Tuy vậy, điều đó không ngăn cản Nero trở thành một trong những tay kiếm xuất sắc nhất của tổ chức với khả năng kết hợp vũ khí và cánh tay quỷ Devil Bringer.

Nero

Dante

Anh hùng của những phiên bản trước đã quay trở lại, tuy nhiên mục tiêu của anh chàng này lại cực kì bí ẩn.

Credo

Một chiến binh dày dạn kinh nghiệm và là bậc thầy kiếm thuật, Credo còn nhận được sự kính trọng và phục tùng của cấp dưới vì sự tận tụy với Order of the Sword.

Kyrie

Thành viên nữ của Order of the Sword và là em gái của Credo, thủ lĩnh tối cao Holy Knights. Biết Nero xuất thân là trẻ mồ côi, Kyrie luôn dành cho anh chàng tình cảm như một người chị lớn.

Agnus

Chuyên gia chế tạo vũ khí của Holy Knights. Ngoài những thành viên chủ chốt của tổ chức, rất ít người biết đến sự tồn tại của Agnus.

Tên game: Super Mario Galaxy	**Phát triển:** Nintendo EAD Tokyo	**Ngày phát hành:** 12/11/2007
Thể loại:	**Phát hành:** Nintendo	**ESRB:** Đang đợi đánh giá

SUPER MARIO GALAXY

BAY VÀO THIÊN HÀ

Nhắc tới Mario là người ta nhắc tới hình ảnh một anh thợ sửa ống nước mũm mĩm trong bộ tạp dề xanh xanh đỏ đỏ mà cho đến nay đã chiếm được cảm tình của hàng triệu người chơi trên khắp thế giới. Thương hiệu Super Mario Bros cũng đã trở thành con gà đẻ trứng vàng cho hãng Nintendo. Mới cách đây không lâu Super Mario Bros cổ điển được hồi sinh trên DS, rồi Super Paper Mario với cách chơi tân tiến trên hệ máy Wii làm các fan đứng ngồi không yên sắp tới đây Nintendo lại chuẩn bị tung nốt cú nốc ao các đối thủ khác của Wii để trở thành hệ máy có lượng game phát hành thành công nhất bằng Super Mario Galaxy. Một phiên bản mới toanh, đưa người chơi lần đầu tiên đến với một môi trường hoàn toàn xa lạ với dòng game Mario trước đây: ngoài vũ trụ bao la.

Nếu các bạn còn nhớ trong Super Paper Mario, chúng ta được giới thiệu một phiên bản Mario kết hợp giữa không gian 2 chiều cổ điển và 3 chiều hiện đại, thì đến với Super Mario Galaxy (SMG), anh thợ sửa ống nước sẽ phiêu lưu trong môi trường hoàn toàn 3D. Sự bổ sung chiều không gian thứ ba vào game đã mở ra cho SMG một gameplay hoàn toàn sinh động, tự do và nhiều bất ngờ. Như cái tên SMG đã gợi ý, các màn chơi sẽ diễn ra ở ngoài không gian mà cụ thể là trên các tiểu hành tinh khác nhau trong dãy thiên hà. Mỗi hành tinh sẽ có địa hình riêng cũng như những thử thách độc nhất vô nhị. Khi thì phải tiêu diệt một con quái vật khổng lồ chiếm đóng trên hành tinh đó, khi thì phải khéo léo nhảy qua lại để né tránh những cạm bẫy dọc đường hoặc lò dò tìm đường đi nước bước trên những mảnh ghép hình lơ lửng trong không khí...

Bởi diễn ra ngoài không

gian là chủ yếu nên trọng lực đóng một vai trò rất quan trọng trong game. Mỗi một hành tinh có một lực hút khác nhau nên trọng lượng của Mario cũng thay đổi và làm ảnh hưởng đến lối chơi. Ở những hành tinh nhỏ, Mario có thể chạy rất nhanh và nhảy rất xa trong khi ở những hành tinh lớn hơn, trọng lực mạnh hơn sẽ giới hạn khả năng chạy nhảy và thay vào đó là kỹ năng chiến đấu được chú trọng nhiều hơn với sự xuất hiện của nhiều đối thủ cho người chơi tha hồ "test dam". Không chỉ biết "đạp đầu" như trước mà Mario còn học thêm các tuyệt chiêu khác như dùng chân sút và đấm xoáy khá vui mắt. Rất may là trong SMG, không có chuyện chỉ dụng đối thủ là chết ngay như các phiên bản trước mà Mario có một ống máu, mất hết máu Mario mới chết; tương tự khi xuống nước Mario sẽ có một ống đo lượng oxy và nếu ống này tụt về zero thì...

Ngoài ra, SMG còn giới thiệu đến chúng ta hai món đồ chơi mới là hai bộ trang phục mang lại cho Mario những khả năng mới. Bộ Bee Suit biến Mario thành chú ong vò vẽ với khả năng bay lượn trong một thời gian ngắn và trà trộn vào tổ ong mà không bị phát hiện. Bộ thứ hai là Boo Suit, biến Mario thành con ma Boo có khả năng xuyên tường và đánh lừa những con Boo khác. Hai bộ quần áo ngộ nghĩnh kết hợp với kỹ năng chạy nhảy lanh lẹ, dẻo dai của Mario khiến các thử thách trong game trở nên lý thú hơn dù đòi hỏi người chơi phải nhanh trí khi kết hợp nhiều thao tác với nhau. Bạn nhớ phải cẩn thận vì các thử thách sẽ ngày càng khó, nếu khinh suất, Mario sẽ rơi xuống những lỗ đen sâu hoắm đang rình mồi khắp các hành tinh.

Tất nhiên, cũng giống như bất kì game Wii nào, gameplay của SMG có quan hệ chặt chẽ với hai chiếc tay cầm Wii Remote và Nunchuk. Kết hợp các thao tác điều khiển thông thường với khả năng cảm ứng của Wii, SMG có một gameplay linh hoạt, thiên biến vạn hóa. Chẳng hạn người chơi có thể dùng chiếc Remote như một bàn tay, gắp các vật thể trên đường đi, ném vào đối thủ hoặc chặn bớt một số trong trường hợp bị bao vây tứ bề. Tương tự, nếu muốn trèo lên một sợi dây leo thì người chơi phải "đâm" thẳng tay cầm để nhảy lên và lắc qua lại để bắt đầu trèo.

Phải nói rằng Nintendo đã rất khôn khéo khi luôn biết tìm cách tự làm mới mình. Không bấu víu vào những game quá chi li vào đồ họa sắc nét nhưng hầu như các game của Nintendo đều tìm được chỗ đứng trong lòng các fan. Nhân vật lâu đời nhưng vẫn nổi tiếng và được yêu thích rộng rãi, lối chơi đổi mới không ngừng và vô cùng sáng tạo, cứ mỗi một phiên bản Mario mới ra đời đều nắm chắc doanh thu kếch sù. Và đây chắc chắn chưa phải là phiên bản cuối cùng của thương hiệu Mario hái ra tiền này của Nintendo.

MINH XUÂN

1914 Shells of Fury

Thể loại: Mô phỏng | **Phát triển:** Rondomedia | **Phát hành:** Strategy First | **Ngày phát hành:** 14/08/2007 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** Wii

Game mô phỏng tàu ngầm cho hệ máy Wii, với 1914 Shells of Fury, người chơi sẽ thể hiện tài chỉ huy những quân đoàn tàu ngầm của Đức trong thời kỳ chiến tranh thế giới thứ nhất để thực hiện những nhiệm vụ hấp dẫn trong lòng biển với nhiều vũ khí thuộc hàng "khủng" nhất.

Nhà sản xuất hứa hẹn sẽ cung cấp các loại tàu ngầm, tàu chiến, máy bay... với hình ảnh chi tiết và sống động, trong đó có 4 tàu ngầm nổi tiếng như Armada-Petrolboat, Armada-Dieselboat, UB-I và UC-II để người chơi hoàn thành trên 50 nhiệm vụ mang tính lịch sử.

Age of Pirates Captain Blood

Thể loại: Hành động | **Phát triển:** Akella | **Phát hành:** Playlogic | **Ngày phát hành:** Quý 3/2007 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC, X360

Tuy thuộc thể loại hành động lấy đề tài cướp biển, nhưng phần lớn các trận đánh trong Age of Pirates Captain Blood lại diễn ra trên đất liền. Người chơi có thể điều khiển nhân vật chính chống lại đối thủ, cướp biển và quân lính với nhiều loại vũ khí được trang bị như kiếm, súng, dao phóng và thậm chí cả bom. Hơn thế, nhằm tấn công hiệu quả hơn, người chơi có thể sử dụng các đòn liên hoàn khác nhau nhờ kỹ năng chiến đấu ngày càng được nâng cao. Với STORM 2 - hệ thống vật lý từng được khai thác thành công trong Pirates of the Caribbean, game hứa hẹn một nền đồ họa xuất sắc.

Agression Europe 1914

Thể loại: Chiết thuật | **Phát triển:** Lesta Studio | **Phát hành:** TBA | **Ngày phát hành:** Quý 4/2007 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC

Aggression: Europe 1914 đem đến cho người chơi cơ hội viết lại lịch sử đầy u tối của lục địa cũ. Trong những năm từ 1914 đến 1950, mọi cư dân trên hành tinh này đều có thể trở thành những tên sát nhân hung hãn hay những nạn nhân đáng thương trong những cuộc chiến khốc liệt.

Người chơi có thể chọn quân Đức, Pháp, Nga và Anh để thể hiện tài thao lược của mình thông qua đường lối ngoại giao hay quân sự. Theo hãng sản xuất, engine đồ họa của game có khả năng hiển thị cùng lúc đến hàng trăm chi tiết đang chuyển động, khung cảnh 3D và nhiều hiệu ứng đồ họa độc đáo khác chưa từng thấy trong các tựa game cùng thể loại.

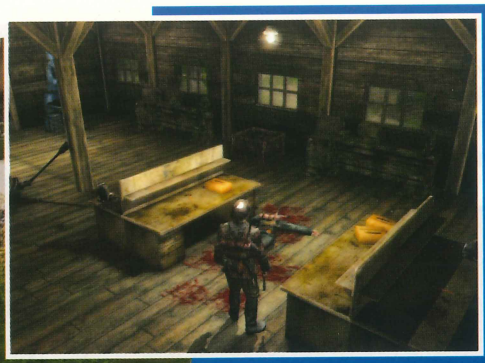
Crysis

Thể loại: Hành động bắn súng | **Phát triển:** Crytek | **Phát hành:** EA | **Ngày phát hành:** 16/11/2007 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC

Năm 2019, một thiên thạch bí ẩn rơi xuống một hòn đảo trên trái đất và vô tình gây ra sự tranh giành giữa các quốc gia. Khi mọi chuyện vẫn còn chưa ngã ngũ thì khối thiên thạch nổ tung, để lộ một chiếc phi thuyền không gian dài đến 2 cây số của người ngoài hành tinh. Không chỉ thế, vụ nổ còn làm đóng băng phần lớn hòn đảo và tác động mạnh mẽ đến hệ thống khí hậu toàn cầu. Giới quân sự lập tức cho quân đặc nhiệm đột kích vào Zero G - trung tâm của phi thuyền lạ - nhằm chặn đứng hiểm họa này.

Death to Spies

Thể loại: Hành động bí mật | **Phát triển:** Haggard Games | **Phát hành:** Nobilis | **Ngày phát hành:** 18/10/2007 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC



Nhân vật chính trong game là chàng đội trưởng nhóm thứ 4 của lực lượng Smersh - bộ phận phản gián của Hồng quân Liên Xô trong chiến tranh thế giới thứ hai. Hoạt động âm thầm trong lòng đối phương với biết bao hiểm nguy luôn rình rập, anh phải ra sức hoàn thành nhiều nhiệm vụ quan trọng như đánh cắp tài liệu tối mật, phá hủy các vị trí chiến lược, bắt cóc hoặc ám sát sĩ quan cấp cao của đối phương. Khi thực hiện nhiệm vụ, người chơi sẽ được hỗ trợ di chuyển bằng các phương tiện như ôtô và xe máy.

Empire Earth III

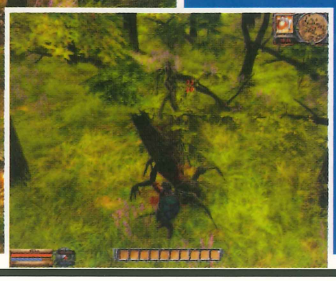
Thể loại: Chiến thuật thời gian thực (RTS) | **Phát triển:** Mad Doc | **Phát hành:** Vivendi Games | **Ngày phát hành:** 02/10/07 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC

Empire Earth III (EE3) tiếp tục thành công của 2 phiên bản trước đây và đưa thể loại chiến thuật thời gian thực lên một tầm cao mới. Người chơi sẽ chọn 1 trong 3 đế chế hùng mạnh như Western, Middle-Eastern và Eastern để thống trị thế giới cũng như có cơ hội trải nghiệm những trận đánh chưa từng biết đến trong lịch sử.

Với chế độ chơi toàn cầu (Global Gameplay), game thủ sẽ phải đặt cược đế chế của mình trước mỗi trận đánh. Người chơi có thể chọn bất cứ nơi nào và thời điểm để bắt đầu tạo dựng đế chế của riêng mình. Khác với những game cùng thể loại hiện nay, EE3 cho phép người chơi thu nhặt các chiến lợi phẩm sau mỗi trận đánh, đặc biệt các đơn vị quân sẽ tiến hóa theo thời gian...

Hard to be a God

Thể loại: Nhập vai | **Phát triển:** Burut Software | **Phát hành:** Nobilis | **Ngày phát hành:** Quý 4/2007 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC



Trái Đất và Arkanar vốn là hai hành tinh rất giống nhau và tồn tại song song. Tuy nhiên, sau một cuộc chiến kinh hoàng giữa hai bên, mối quan hệ giữa Trái Đất và Arkanar hoàn toàn bị chia cắt.

Thời gian trôi qua, trong khi Trái Đất ngày càng phát triển vượt bậc thì Arkanar lại "tụt dốc"một cách lạ thường, thậm chí cuộc sống hiện tại không khác gì thời kỳ Trung cổ.

Với sứ mạng tìm hiểu thực trạng trên Arkanar, bạn sẽ vào vai nhân vật chính của trò chơi để bắt đầu thực thi nhiệm vụ với nhiều trang thiết bị hiện đại hỗ trợ, trớ trêu thay những món đồ hi-tech này lại đem đến không ít điều ngạc nhiên cho cư dân trên Arkanar. Và chẳng ai biết được điều gì sẽ xảy ra khi mọi người bắt đầu cho rằng bạn là một vị thánh.

Hei$t

Thể loại: Đua xe | **Phát triển:** enXile Entertainment | **Phát hành:** Codemasters | **Ngày phát hành:** Quý 4/2007 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC, X360, PS3

Mùa tình yêu năm 1969, tại San Francisco, Johnny Sutton được trả tự do sau khi mãn hạn tù trong nhiều năm cho những hành vi trộm cắp táo bạo của mình. Người chơi sẽ vào vai Johnny và ông bác Sal để tạo nên những vụ cướp ngân hàng đình đám.

Vậy thì sao trò chơi này lại thuộc thể loại đua xe? Câu trả lời chính là những cuộc rượt đuổi ngoạn mục của cảnh sát sau mỗi chuyến "ăn hàng" của 2 cậu cháu nhà Johnny. Hei$t sẽ đưa người chơi đến với những thách thức tột cùng bởi những pha đuổi bắt với tốc độ kinh hoàng làm náo động cả thành phố San Francisco. Và tất cả những gì bạn cần làm là tìm cách thoát khỏi những cú húc từ xe đặc chủng, những dãy hàng rào kiên cố..., và phải cố gắng không gây thiệt hại đến người dân địa phương.

PT Boats: Knights of the Sea

Thể loại: Mô phỏng | **Phát triển:** Akella | **Phát hành:** Akella | **Ngày phát hành:** Quý 4/2007 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC

Được giới thiệu lần đầu tiên tại E3 2004 nhưng đến tận bây giờ những chiến binh trên PT Boats: Knights of the Sea mới nhận được lệnh xuất kích. Người chơi sẽ đảm nhận vai trò chỉ huy một hạm đội hải quân của Liên Xô, Đức hoặc quân Đồng Minh trong những giờ phút căng thẳng nhất của Đệ Nhị Thế Chiến. Với mỗi chiến công mang về, người chơi sẽ được thăng cấp và bổ sung nhiều chiến hạm mới, tạo thành những lực lượng quân sự hùng mạnh trên biển. Thông tin mới nhất cho biết game sẽ có 3 chế độ chơi là Simulator, Real-time Strategy và Tactical.

Sherlock Holmes vs Arsene Lupin

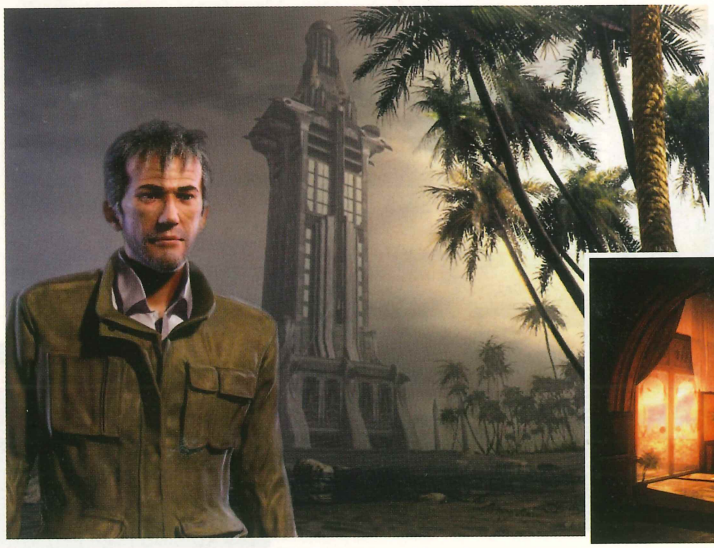
Thể loại: Phiêu lưu | **Phát triển:** Frogwares | **Phát hành:** Focus Home Interactive | **Ngày phát hành:** 30/11/07 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC

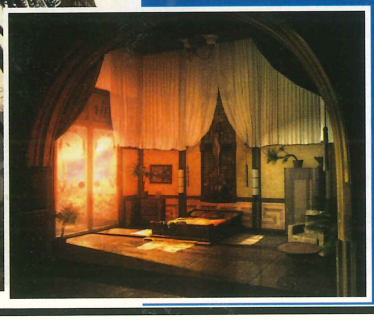
Lấy bối cảnh vương quốc Anh vào thế kỷ 17, lúc đó một tên trộm người Pháp tên Arsene Lupin với chuỗi thành tích tuyệt vời đã mạnh miệng thách thức sở Cảnh Sát Luân Đôn và thám tử lừng danh Sherlock Holmes. Lupin khẳng định sẽ đánh cắp 5 món đồ quý giá tại phòng triển lãm quốc gia, bảo tàng Vương Quốc Anh, tháp Luân Đôn và kể cả Điện Buckingham. Ngay lập tức, Shelock Holmes được giao trọng trách ngăn chặn việc này để không làm "ê" mặt cả nước Anh.

Dựa trên những thành công từ phiên bản The Awakened trước đây, cuộc phiêu lưu mới sẽ đưa người chơi vào một thế giới hoàn toàn tự do trong việc tương tác với môi trường 3D, cơ hội cảm nhận vẻ đẹp tráng lệ của Luân Đôn nhờ vào hệ thống hình ảnh có thể nói là tuyệt vời.

Sinking Island

Thể loại: Phiêu lưu | **Phát triển:** Micro Application | **Phát hành:** White Birds Productions | **Ngày phát hành:** Tháng 9/2007 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC





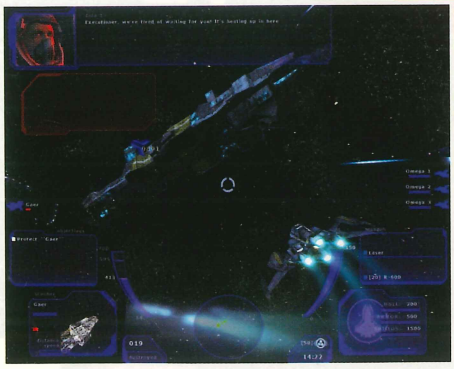
Thi thể nhà triệu phú Walter Jones được tìm thấy trên một mỏm đá tại hòn đảo Sagorah. Tại hiện trường, người ra chỉ phát hiện duy nhất chiếc xe lăn nằm lăn lóc nhưng trên mặt ngài Walter lại có nhiều vết xước kỳ lạ. Trong vai thám tử Jack Norm, người chơi sẽ tiến hành lấy lời khai 10 nghi phạm có mặt trên đảo đúng vào thời điểm xảy ra vụ án. Diễn biến sẽ được đẩy nhanh trong chế độ "Race against time", buộc người chơi phải cật lực tìm ra thủ phạm trong vòng 15 giờ, trước khi mọi vết tích và chứng cứ từ từ chìm theo hòn đảo vào lòng đại dương.

Tarr Chronicles

Thể loại: Mô phỏng | **Phát triển:** Quazar | **Phát hành:** cdv Software | **Ngày phát hành:** 10/09/2007 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC

Trên đường tìm căn cứ mới, phi thuyền không gian Battlecruiser Talestra của Trái Đất phát hiện trong Thái Dương hệ một hành tinh với nhiều tài nguyên đã bị lãng quên hàng nghìn năm nay. Không biết vì đâu mà lực lượng quái vật vũ trụ cũng biết được thông tin trên và ngay lập tức dồn quân đánh chiếm.

Dù biết rằng đối phương rất mạnh và đông đảo, nhưng phi hành đoàn Battlecruiser Talestra vẫn quyết tâm bảo vệ hành tinh mới này bằng mọi giá.



FULL THROTTLE

HẾT "GA"

Có thể nói, bên cạnh Sierra Online thì tại thời điểm nào cũng chưa có hãng game nào sánh bằng LucasArts về số lượng và chất lượng của những game phiêu lưu. Tuy hiện nay hãng không còn phát triển game phiêu lưu nữa nhưng thật khó có thể quên những "hit" lớn của LucasArts như sê-ri Monkey Island, Day Of The Tentacle, Grim Fandango và nhiều hơn nữa... Kỳ này, người viết xin giới thiệu với độc giả game Full Throttle (FT), một game phiêu lưu tiêu biểu của LucasArts, được phát triển dưới bàn tay của nhà thiết kế game nổi tiếng - Tim Schafer.

CHUYỆN BẮT ĐẦU TỪ ĐÂY...

Bạn vào vai Ben, anh chàng "đô con" đứng đầu nhóm Polecats, nhóm của những người đi xe mô tô Corley Motors, sẽ thống trị xa lộ trong tương lai. Mọi việc bắt đầu từ khi Ben và nhóm của anh tình cờ gặp Malcolm Corley, một ông già gần đất xa trời và là chủ tịch hội đồng quản trị của hãng xe Corley Motors, cùng trợ lí thân cận của ông là Adrian Ripburger. Biết mình không còn sống được bao lâu, Malcolm tha thiết mong muốn chuyển công ty của mình cho người con gái thất lạc của ông. Vì nếu Ripburger lên nắm quyền, chắc chắn hắn sẽ thay đổi bộ mặt của Corley Motors từ chuyên sản xuất mô tô thành chuyên sản xuất... xe minivan! Mặt khác, vì nóng lòng đợi "cái chết tự nhiên" của Malcolm, Ripburger đã sắp đặt một vụ sát hại ông, đồng thời đổ tội cho nhóm Polecats. Là người duy nhất của Polecats trốn thoát được vụ bắt giữ của cảnh sát, giờ đây Ben có trọng trách lật mặt Ripburger và thực hiện ước nguyện cuối cùng của Malcolm, bảo vệ danh tiếng của nhóm.

KẺ PHÁ CÁCH

FT là một trong số game tiên phong trong thể loại game phiêu lưu khi đưa ra một loại GUI (giao diện người dùng) hoàn toàn mới, và sau FT có Curse Of Monkey Island cũng noi theo. Trước kia, tương tác với vật thể như sử dụng, nhặt đồ, đẩy hay kéo... đều phải có một biểu tượng riêng thì giờ đây chúng được thu gọn lại trong một GUI có hình biểu tượng của nhóm Polecats (trông rất "ngầu"!) gồm 3 biểu tượng: chiếc sọ dùng cho tương tác như nhìn, nói hay nếm; bàn tay cho việc nhặt, sử dụng hoặc... đấm; cuối cùng là biểu tượng chiếc giầy dùng để đá. GUI được giản lược tối đa và đã xóa "lối mòn" thường thấy của các game phiêu lưu cùng thời.

Có lẽ FT là game phiêu lưu đầu tiên (mà cũng có thể là duy nhất) của LucasArts mà lại có những cảnh hành động. Xuyên suốt quá trình tìm lại công lý và danh dự của Polecats, Ben sẽ gặp phải những trở ngại trên đường bởi các băng nhóm khác gây hấn, lúc này mọi thao tác sẽ đổ dồn lên chú chuột của bạn. Bạn phải rê chuột điều khiển mô tô của Ben né đòn đối phương, đồng thời tiếp cận chúng và tung đòn! Trung thành với truyền thống "nhân vật chính không bao giờ chết" nên bạn cũng không cần phải lo lắng nếu thua trong một trận quyết đấu, vì Ben sẽ đứng dậy, dựng xe và tiếp tục hành trình!

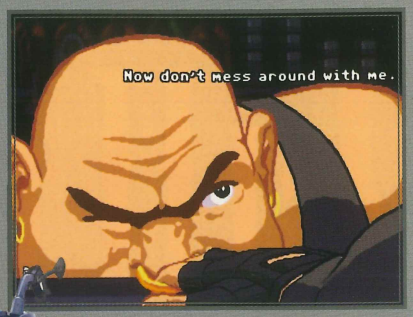
Tuy nhiên, FT vẫn là game phiêu lưu, cho nên hầu hết các công đoạn trong game bạn phải giải đố bằng cách kết

Tên game: Full Throttle
Thể loại: Phiêu lưu

Phát triển: LucasArts
Phát hành: LucasArts

Ngày phát hành: 30/04/1995
ESRB: Teen

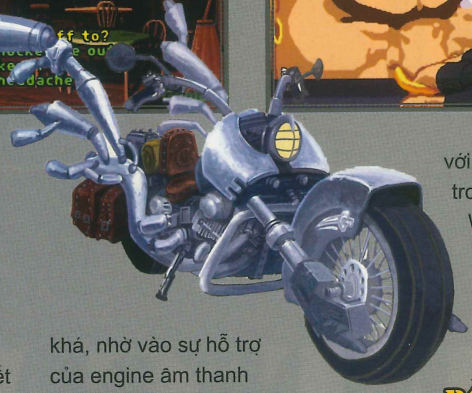
Cấu hình: CPU: 486/33 hoặc cao hơn; RAM: 8MB; Windows 98/2000/XP.



hợp đồ vật. Theo ý của người viết, phần giải đố trong game khá dễ vì người chơi nhiều khi được hướng dẫn cụ thể mục tiêu phải làm, còn làm thế nào là... tùy bạn tự mày mò. Một điểm khá "ngộ" trong FT là bạn có thể dùng nắm đấm để giải quyết vấn đề như phá cửa hay thậm chí "nói chuyện phải quấy" với những kẻ cản đường. Nhưng hãy nhớ rằng đây là game phiêu lưu nên không phải lúc nào cũng dùng vũ lực đâu nhé!

Ra đời vào năm 1995 nên dĩ nhiên FT không thể nào có được đồ họa 3D như Syberia hay các game phiêu lưu gần đây. Chớ vội nản, dù là game 2D nhưng LucasArts rất chăm chút cho đồ họa. Bạn có thể thấy những khung cảnh hoang vắng, chết chóc của vùng sa mạc hay hình ảnh nhà máy Corley Motors rộng lớn dưới ánh đèn neon... FT cũng là một trong số những game đầu tiên của LucasArts khi đưa những hình ảnh 3D vào ghép với cảnh nền của game khiến cảnh vật xung quanh khá sinh động và không bị "cố định" như các game phiêu lưu trước của hãng. Các nhân vật trong game được vẽ 2D hoàn toàn, nhưng rất có hồn và chuyển động khá nhuyễn. Dưới bàn tay của LucasArts, bạn có thể thấy một Ben rất ngầu với thân hình to lớn, cô nàng Maureen khả ái nhưng không thiếu phần quyết đoán và đặc biệt là vẻ cực kỳ gian xảo của gã Andrian Ripburger. Bên cạnh đó, những đoạn phim cắt cảnh được làm rất tốt, đến nỗi nhiều khi người viết khó lòng nhận ra lúc nào thì bắt đầu hay kết thúc đoạn phim.

Theo kinh nghiệm của người viết hiếm khi thấy một tựa game nào của LucasArts thiếu sự đầu tư về mặt âm thanh. Tất nhiên cả FT. Tuy nhiên, nó lại là một ngoại lệ khi là game phiêu lưu sử dụng nhạc của nhóm Gone Jackals để tạo chất "heavy-metal". Bên cạnh đó, phần nhạc nền được soạn bởi Peter McConnel, nhà soạn nhạc gắn bó lâu dài với LucasArts và có công lớn cho những bản nhạc của Grim Fandango, vì thế nhạc nền của FT rất khá, nhờ vào sự hỗ trợ của engine âm thanh iMUSE do LucasArts phát minh vào năm 1991.

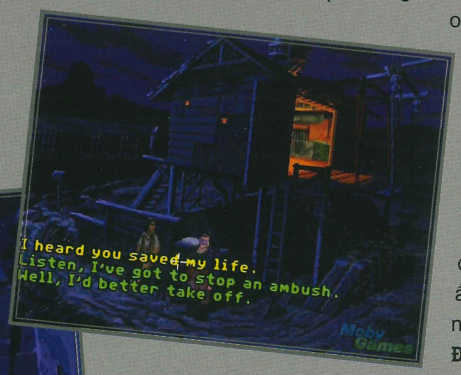


Phần ghi điểm nữa của FT chính là khâu lồng tiếng: các nhân vật đã rất sinh động dưới bàn tay của nhóm họa sĩ thiết kế, lại càng trở nên có hồn bởi giọng nói. Người chơi chắc chắn khó quên được những lời nói có âm trầm rất... trầm của Ben hay tiếng nói bộc lộ sự xảo quyệt của Andrian Ripburger, thậm chí cả đoạn hội thoại đáng nhớ giữa ông già Malcolm Corley với tay trợ lí Ripburger đoạn đầu game. Được biết, đội ngũ lồng tiếng của FT là những diễn viên khá nổi tiếng, như giọng của Ben do Roy Conrad, của Ripburger là do Mark Hamill (nổi tiếng với vai Luke Skywalker trong phim Star Wars)... Ngoài ra còn có một số diễn viên khác như Hamilton Camp, Kath Soucie.

RỒI ĐOẠN CREDIT KẾT THÚC...

FT sẽ là một trò chơi hoàn hảo nếu như không làm người chơi thất vọng bởi game quá ngắn (chỉ khoảng 2 ngày là bạn có thể hoàn thành). Tuy vậy, sau khi FT phát hành, rất nhiều người chơi đã yêu cầu LucasArts làm phần tiếp theo nhằm thỏa mãn cơn khát của họ. Oái oăm thay, cái chết của người lồng tiếng cho Ben, diễn viên Roy Conrad vào năm 2002 phần nào dập tắt hy vọng sự tái xuất của Ben. Tuy vậy, tại hội chợ E3 năm 2003, đoạn trailer dài khoảng 90 giây của phiên bản kế tiếp mang tên "Full Throttle: Hell on Wheels" đã hâm nóng lại các diễn đàn về FT nhưng lại "dội gáo nước lạnh" lên các fan khi LucasArts tuyên bố "bỏ xó" chỉ vài tuần sau khi trailer được tung ra. Dù gì đi nữa, hình ảnh "anh hùng xa lộ" Ben trên con đường nghĩa hiệp luôn để lại ấn tượng sâu đậm trong lòng người chơi!

ĐỖ SƠN



Chú ý: Để có thể đảm bảo về tốc độ và chất lượng của game trên các máy cấu hình mạnh, bạn có thể tải chương trình giả lập ScummVM miễn phí và chơi FT trên chương trình này. Bạn cũng không cần phải cài đặt FT mà có thể chơi trực tiếp trên đĩa với ScummVM.

Máy của em Pentium D 3GHz, RAM 1GB và card đồ họa NVIDIA GeForce 6200 TurboCache 512MB. Trong thể loại game Action, có những game nào trong các dạng sau máy em có thể chơi được: first-person shooter, third-person shooter, stealth-action, tactical shooter? Mỗi dạng có thể giới thiệu cho em 1-3 game thích hợp với máy? *(truongduykhang1995@yahoo.com.vn)*

Thể loại game không "ky" máy, mà chỉ có từng game yêu cầu cụ thể cấu hình máy. Hiện tại có rất nhiều game mới thuộc các thể loại trên mà máy bạn có thể chơi được, ví dụ như Ghost Recon Advanced Warfighter 2 (tactical shooter), S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl (first-person shooter). Bạn có thể tham khảo về game trong những bài viết trên Thế Giới Game hàng tháng (giới thiệu, điểm) trong đó có ghi rõ cấu hình yêu cầu.

Xin hỏi hiện tại trên mạng có trang web nào nói về game bắn súng và cho phép chơi game trực tuyến hay không? *(xbao1320@yahoo.com.vn)*

Nói đến game bắn súng trực tuyến, có thể chia làm 2 loại. Thứ nhất là tính năng multiplayer của các trò chơi hành động first-person shooter như Counter Strike, Ghost Recon Advanced Warfighter, Battlefield 2142... Thứ hai là dạng game trực tuyến nhiều người chơi (massive-mutiplayer online) thì có Granado Espada (http://ge.iahgames.com/en/), vừa chính thức thương mại hóa từ ngày 16/8/2007 với phiên bản Full Client 2.1.18.

Hiện nay DirectX 10 hỗ trợ Windows XP hay Windows Vista? Nếu là Window Vista thì em có thể mua đĩa gốc ở đâu? *(thienphuoc51@yahoo.com)*

Hiện nay, chỉ có Windows Vista hỗ trợ DirectX 10. Bạn có thể tìm mua đĩa gốc của Windows Vista ở các đại lý chính của Microsoft tại Việt Nam. Danh sách các đại lý được công bố tại http://www.microsoft.com/vietnam/partners/resellerslist.aspx.

Trong S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, làm sao để có nhiều đạn? Vì lượng đạn nhặt được từ bọn lính khá ít, còn mua thì mỗi lần chỉ mua được khoảng 150 viên. Hoặc chỉ cho em tất cả các chỗ bán đạn. *(sniper1802@gmail.com)*

Các nhân vật bán súng đạn thuộc nhóm Trader. Trong game có 4 nhân vật Trader chính, bao gồm Didorovich (map Cordon), Barkeep (map Bar), Skinflirt (map Army Warhouse) và Professor Sakharov (map Yanta). Bạn có thể mua 2 loại chính (tùy nhân vật) là 5,45x39mm (dành cho AK) và 5,56x45mm SS019 (dành cho TL 86, TRs 301, GP 37...). Để mua một lượng lớn đạn, bạn có thể dùng "tiểu xảo" sau: đến 1 Trader, mua đạn, bấm phím F6 để save nhanh, sau đó nhấn F7 load ngay lại và tiếp tục mua loại đạn đó cho đến khi nào hết tiền thì thôi!

Làm sao giết con trùm cuối trong Overlord? Tôi cứ đánh nó còn nửa máu thì không biết làm sao nữa? *(lians53@yahoo.ca)*

Khi trùm cuối bị mất nửa máu, hắn sẽ di chuyển đến các vị trí có màu sắc khác nhau. Lúc này, bạn ra lệnh cho đám quỷ đàn em có cùng màu với vị trí đó tấn công hắn. Cứ lần lượt như vậy, bạn sẽ hạ được trùm cuối. Bạn nhớ mang theo nhiều nhiều đàn em nhé, khoảng 200 tên/loại.

Ở khu vực màn chơi Codename Farallon trong GRAW2, làm sao qua màn diệt 2 chiếc trực thăng Heli xuất hiện đồng thời? *(tranledung@gmail.com)*

Trước khi bước vào màn chơi, bạn nên trang bị súng ZUES cho cả 4 thành viên của Ghost. Như vậy, bạn sẽ diệt ngay được một chiếc bằng khẩu ZUES của mình (Mitchell). Chiếc còn lại sẽ nhờ đồng đội bắn giúp bằng cách chĩa hồng tâm vào Heli rồi ra lệnh tấn công cho 1 thành viên. Chú ý, bạn nên tránh xa đồng đội để người ấy không bị lạc đạn khi Heli bắn tên lửa vào Mitchell.

Em chơi Harry Potter and the Order of the Phoenix. Sau khi làm mấy cái sân trường trở thành đầm lầy do Luna và Ginny yêu cầu theo ý của Fred và Geogre, em thực hiện tiếp nhiệm vụ phá hoại cái Clock Tower. Tuy nhiên em làm mãi không được, mặc dù đã tháo gỡ mấy cái bộ phận của nó? *(hoangquancar@yahoo.com.vn)*

Nhiệm vụ này yêu cầu bạn làm sai lệch giờ, chứ không phải là làm hư luôn chiếc đồng hồ! Vì vậy, bạn cần tìm vị trí mới (dàn "ốc" bên cạnh) để tráo đổi các bánh răng cho phù hợp.

Xin cho biết có thể dùng màn hình LCD để thay TV khi chơi PS2 hay không? Hiện tôi đang có một màn hình LCD 15". *(les.enfants.terribles.child@gmail.com)*

Loại màn hình LCD hỗ trợ giao tiếp AV Multi Out có thể nối trực tiếp vào PS2. Tuy nhiên, hầu hết màn hình LCD bán trên thị trường Việt Nam hiện nay không hỗ trợ giao tiếp AV Multi Out của PS2, nên bạn hãy kiểm tra xem màn hình LCD của bạn có hỗ trợ giao tiếp AV Multi Out của PS2 hay không. Trong trường hợp không hỗ trợ, bạn phải mua một TV Card để làm cầu nối giữa PS2 và màn hình LCD. Lưu ý là do độ phân giải chuẩn của màn hình LDC cao hơn TV thường nên chất lượng hình ảnh khi chơi trên PS2 trên màn hình LCD sẽ xấu hơn khi chơi trên TV. Bạn nên liên hệ với các cửa hàng bán máy PS2 để được tư vấn thêm.

Thất Sắc Long Châu

Thiên Long Bát Bộ
tl.gate.vn

Tương truyền Long là loài mạnh nhất và cũng hiếu chiến nhất nên không thể chịu được cảnh an nhàn trên tiên giới và quyết định hạ phàm. Linh hồn Thiên Long tách thành những phần khác nhau được chứa trong 7 viên ngọc mà phàm nhân thường gọi là "Thất Sắc Long Châu". Ai hữu duyên tập hợp đủ Thất Sắc Long Châu sẽ được Thiên Long phò trợ lưu danh muôn đời.

Hoàng Sắc Long Châu (vàng). Tượng trưng cho quyền lực vương giả của Đại Tống, được đặt trong Hoàng Cung Đại Nội.

Tử Sắc Long Châu (tím). Được cung phụng cùng Xá Lợi Tử tại thánh điện của Thiếu Lâm Tự.

Xích Sắc Long Châu (đỏ). Trấn sơn chi bảo đặt tại Linh Tựu Cung phái Thiên Sơn.

Tranh Sắc Long Châu (cam). Báu vật truyền đời cho con cháu của Mộ Dung hùng mạnh.

Thanh Sắc Long Châu (xanh da trời). Truyền cho các đời bang chủ Cái Bang cùng với Đả Cẩu Bổng và Hàng Long Thập Bát Chưởng.

Lam Sắc Long Châu (xanh nước biển). Bảo vật được Đại Lý Vương Đoàn Chính Minh tặng cho bào đệ Đoàn Chính Thuần trong ngày đại hôn với Đao Bạch Phụng.

Lục Sắc Long Châu (xanh lá). Vật trang sức mà Ngân Xuyên - công chúa Tây Hạ, luôn mang bên người từ khi mới chào đời.

Người chơi trong lúc đào khoáng thạch và hái dược thảo sẽ có tỷ lệ % nhất định xuất hiện ra các loại Long Châu khác nhau. Các vật phẩm bao gồm 7 loại châu kể trên và Long Bài

Tỷ lệ xuất hiện như sau:

Tên Long Châu	% Nhận được
Xích sắc	0.0200
Tranh sắc	0.0050
Hoàng sắc	0.0020
Lục sắc	0.0011
Thanh sắc	0.0007
Lam sắc	0.0004
Tử sắc	0.0002

GIỚI THIỆU VỀ THẤT SẮC LONG CHÂU

- Thuộc tính vật phẩm: vật phẩm phổ thông
- Vật phẩm thêm vào : có thể thêm vào 100 cái
- Kỳ hạn: 1 tháng
- Giá vật phẩm: Giá bán 1 đồng, giá mua 4 đồng
- Miêu tả vật phẩm: 1 trong Thất sắc long châu, sau khi thu thập đủ hết Thất sắc long châu có thể đến Đại Lý tìm Cung thái vân (170,122) đổi lấy 1 Long Bài.

GIỚI THIỆU VỀ LONG BÀI

- Tên vật phẩm: Long Bài
- Thuộc tính vật phẩm: vật phẩm phổ thông (bình thường)
- Vật phẩm thêm vào: không thể thêm vào.
- Miêu tả vật phẩm: Thần khí có thể triệu hồi 1 con Rồng rất cường tráng, lv65 trở lên mới có thể sử dụng được.

Ngoại trừ phần thưởng trong game mà người chơi đạt được qua sự kiện này là Long Bài (dùng để triệu hồi Thiên Long), họ còn có cơ hội đoạt được những giải thưởng bằng hiện vật hấp dẫn.

THIÊNG LONG

Thời gian sự kiện:
từ 15/08/07 - 15/09/07

Action RPG

Quá khứ, hiện tại và tương lai

Action RPG (nhập vai hành động) là thể loại nhập vai trong đó lối chơi được đơn giản đi rất nhiều so với các thể loại nhập vai khác (nhập vai cổ điển, nhập vai theo lượt). Trọng tâm chính là những pha hành động trong thời gian thực – hay còn gọi là chặt-chém (hack n slash) – giữa muôn vàn quái vật.

Diablo – dựng nền tảng Action RPG

Đại diện tiêu biểu và cũng là viên gạch đầu tiên xây nên thể loại Action RPG chính là Diablo, được Blizzard phát hành năm 1996.

Hệ thống phát triển nhân vật của Diablo đơn giản hơn so với đa số các game nhập vai cùng thời khác. Người chơi điều khiển 1 nhân vật duy nhất và chỉ có 3 lớp nhân vật (Warrior, Rouge, Sorcerer). Mỗi lần nhân vật lên cấp, người chơi nhận được 5 điểm cộng vào 4 chỉ số: Strength (sức mạnh), Magic (phép thuật); Dexterity (độ khéo léo) và Vitality (sức sống). Có thể là quá ít khi đem so với hệ thống kỹ năng đa dạng và hết sức phức tạp như dòng Elder Scroll. Nhưng mỗi lựa chọn trong Diablo lại quan trọng hơn, tạo xu hướng "dễ chơi nhưng khó để giỏi". Nói một cách đơn giản, nếu bạn biết bấm chuột, bạn sẽ chơi được Diablo.

Diablo còn được chú ý bởi tính ngẫu nhiên cao. Mọi thứ từ các hầm ngục, vị trí quái vật, rồi đồ vật đều xuất hiện một cách ngẫu nhiên, không những mang đến sự bất ngờ mà còn làm gia tăng rất nhiều giá trị chơi lại. Tất nhiên, sự ngẫu nhiên cùng với lối chơi chặt-chém này đã từng xuất hiện trước đó như Castle of the Wind (chạy trên nền Windows 3.1). Một yếu tố khác của Diablo góp phần tách game ra khỏi những sản phẩm cùng thời là khả năng hỗ trợ chơi mạng LAN, Internet qua hệ thống Battle.net, đã giúp Diablo giữ được một lượng lớn người chơi trong thời gian dài.

Với những đặc điểm như trên, Diablo cuốn hút được hàng triệu người chơi trên toàn thế giới và luôn nằm trong danh sách game bán chạy nhất mọi thời đại. Đồng thời, Diablo cũng nhận được các giải thưởng danh giá như: "Game chơi mạng hay nhất năm 1998" của Hiệp Hội Các Nhà Xuất Bản Phần Mềm (Software Publishers Association) cùng hàng loạt giải "game của năm". Dù được đánh giá rất cao nhưng Diablo không tránh khỏi những lời chỉ trích. Đối với những người hâm mộ trung thành của dòng game nhập vai cổ điển, Diablo quá đơn giản và bị cắt đi quá nhiều giá trị vốn có của thể loại này. Một số khác nhận xét game chỉ là cuộc thi xem ai "click" chuột nhanh, hay thời lượng chơi game không đủ dài như dòng game cổ điển...

Bốn năm sau phiên bản đầu tiên, Blizzard chính thức phát hành phiên bản thứ hai Diablo II (2000), rồi đến bản mở rộng Diablo II: Lord of Destruction (2001). Các phiên bản mới phức tạp và rộng lớn hơn trước. Ngoài phạm vi khu làng, hầm ngục như trước, game còn mở rộng ra cả thế giới với nhiều địa điểm. Đặc biệt, hệ thống nhiệm vụ ngẫu nhiên được thay thế bằng những nhiệm vụ theo thứ tự tuyến tính, mang lại cốt truyện hoàn chỉnh cùng nhiều đoạn phim chuyển cảnh đặc sắc. Hệ thống lớp nhân vật cũng được thay đổi, có 5 lớp nhân vật trong Diablo II và 7 lớp nhân vật trong Diablo II: Lord of Destruction cùng với những kỹ năng riêng biệt. Bên cạnh đó, việc lên cấp cũng thú vị hơn với hệ thống kỹ năng theo dạng cây (skill tree) – một sáng kiến ấn tượng của Diablo II mà sau này rất nhiều game "bắt chước", thậm chí trong cả thể loại chiến thuật như Company of Heroes.

Thành công đến với Diablo II và phần mở rộng không kém gì phiên bản đầu tiên. Trò chơi đạt rất nhiều giải thưởng của các website và tạp chí game uy tín. Đồng thời, những đặc điểm của Diablo II đã trở thành chuẩn mực cho dòng game nhập vai hành động.

Hậu Diablo - sự trỗi dậy của Action RPG

"Di sản" mà dòng game Diablo để lại cho đến hiện nay không chỉ là tiêu chuẩn cho bất cứ game nhập vai hành động nào mà còn là con số doanh thu khổng lồ: 17 triệu bản đã được bán ra chỉ với 3 phiên bản (Diablo, Diablo II, Diablo II: Lord of Destruction). Đây quả là con số mơ ước đối với bất kỳ game nhập vai nào

trên PC. Vì thế, đã có rất nhiều hãng thử sức với Action RPG.

Đầu tiên là Serria với bản mở rộng của Diablo: Hellfire. Được Blizzard cho phép tự phát triển, nhưng Serria đã không thành công với phiên bản này vì các fan không xem đây là bản mở rộng chính thức của Diablo. Sau đó, nhiều hãng khác bắt đầu ghi tên mình vào danh sách "mang đến ý tưởng mới cho Action RPG" như Gathering với Darkstone (1999), Serria với Throne of Darkness (2001), EA với Nox (2001)... Trong đó, có một số game chọn bối cảnh khác làm nền thay thế giới Dungeons and Dragons truyền thống: Throne of Darkness sử dụng hình ảnh Nhật Bản thời phong kiến hay Blade & Sword (của Pixel Studio – 2003) lấy bối cảnh là Trung Quốc. Cũng có game đề cao số lượng kỹ năng, như Divine Divinty (2002).

Công nghệ đồ họa 3D cũng đã được áp dụng trong Action RPG, tiên phong là Darkstone, mang đến khả năng nhìn cận cảnh, xoay góc, khắc phục vấn đề đồ vật bị che bởi nhà cửa (do góc nhìn cố định từ trên xuống của Diablo). Đồng thời cũng xuất hiện việc lồng ghép nhiều thể loại như dòng Freedom Force (2002 - Irrational Games) có lối chơi hướng theo phối hợp chiến thuật. Ý tưởng khác là gia tăng lượng kỹ năng - Divine Divinty (2002) – một sản phẩm khá "gần gũi" với Diablo khi cũng lấy đề tài thiên thần - quỹ dữ, đặc trưng với lượng kỹ năng siêu nhiều: 500!

Tuy có cố gắng, nhưng đáng tiếc là những sản phẩm này vẫn chưa thoát khỏi cái bóng của Diablo, vì phần lớn chúng thiếu sự đầu tư chi tiết và có chiều sâu như Diablo, còn những ý tưởng mới lạ lại quá nhỏ, không đủ sức tác động mạnh đến lối chơi, thiếu tính ngẫu nhiên khiến giảm giá trị chơi lại. Những sản phẩm này đã tạo ra một thời kỳ tràn gập game nhập vai hành động nhưng chất lượng không cao và thường một đi thì... đi luôn! Chúng được gán tên "Diablo – clone".

Tuy thế, không phải là không có những sản phẩm đã tạo được tên tuổi riêng cho mình.

Trước hết là Sacred (2004). Nhà phát triển Ascaron đã tiến một bước xa hơn, mang đến một góc nhìn 3D hoàn chỉnh và một thế giới vô cùng rộng lớn. Dù cũng gặp một số chỉ trích trong khâu thiết kế nhưng với nhiều người, độ sâu và phức tạp của Sacred cao hơn Diablo nhiều. Kế đến là Dungeon Siege (2002) - từng được ví von là "Diablo's killer" (kẻ tiêu diệt Diablo). Được phát triển bởi Gas Power của Chris Taylor (từng nổi tiếng với Total Anihilation và nay là Supreme Commander), có thể xem đây là Action RPG gần với dạng cổ điển nhất. Việc lên cấp trong Dungeon Siege phụ thuộc nhiều vào hành động của nhân vật nhiều hơn là sự lựa chọn thuộc tính ban đầu ("học" theo dòng Elder Scroll). Tuy vậy, những phiên bản về sau như Legend of Arana, Dungeon Siege II, hay Dungeon Siege II: Broken World bắt đầu có dấu hiệu đi xuống.

Tương lai...

Trong 5 năm hậu Diablo II, Action RPG phát triển rầm rộ nhưng chỉ có một số là thành công. Những năm gần đây, thể loại này nhanh chóng bị cuốn vào cơn lốc MMO cùng với xu hướng kết hợp nhiều thể loại, thiên về tính cá nhân của từng nhân vật và tự do hành động như Guild War, game mang gần như đầy đủ yếu tố của Diablo. Một số khác quay trở lại gốc nguyên thủy của game nhập vai cổ điển: chú trọng đến cốt truyện, sự tự do, người chơi vào vai nhân vật thực sự hơn là vào vai chiến binh, trong khi yếu tố hành động được xem như "gia vị" của trò chơi. Có thể kể đến The Witcher (sắp phát hành – CD Projekt), đã từ bỏ chặt-chém để quay về lối chơi thiên về cốt truyện và cách ứng xử của nhân vật.

Titan Quest của Iron Lore cũng đã kết hợp được hệ thống vật lý vào trong lối chơi, tạo nên phần nào sự tương tác với môi trường, dù game chưa thật sự lên đến "đỉnh cao". Sacred 2 cũng được "quảng cáo" với việc sẽ tạo ra thế giới tràn ngập hiệu ứng vật lý nhờ sử dụng sức mạnh xử lý của Xbox 360. Được kỳ vọng hơn cả là Hellgate: London của Flagship Studio (nơi tập trung cựu binh của Blizzard North – cha đẻ dòng Diablo). Game hứa hẹn mang đến sự pha trộn giữa nhập vai hành động và bắn súng góc nhìn thứ nhất (FPS), kèm theo hình thức nửa chơi đơn (singleplayer) và nửa trực tuyến (MMO).

Có thể thấy sau 10 năm phát triển, Action RPG đang dần thay đổi và tương lai của dòng game này phụ thuộc rất nhiều vào ý tưởng của các nhà sản xuất cũng như những xu thế mới. Tuy nhiên khi nhắc đến Action RPG, người ta vẫn nhớ đến những game RPG theo kiểu Diablo, với lối chơi đơn giản đậm tính hành động như lời phát biểu của Bill Roper (giám đốc điều hành Flagship Studio) về sản phẩm Hellgate London: "Tôi muốn người chơi vào vai anh hùng một cách tối đa, chặt chém với hàng tấn, hàng tấn quái vật".

ANH TUẤN

Ghế đa năng dành cho GAME THỦ

Tổng quan toàn bộ chiếc ghế và các bộ phận đi kèm.

Giới văn phòng và đặc biệt là game thủ thường xuyên phải làm việc nhiều giờ bên máy vi tính nên sẽ không có lợi cho hệ thống xương, cũng như hệ cơ của cơ thể. Thế nhưng trên thị trường lại không có nhiều sản phẩm có những chức năng phù hợp và nhất là hợp với túi tiền với nhiều người. Vậy sao ta không tự làm lấy chiếc ghế đa năng phục vụ cho những thần dân IT, game thường miệt mài bên bàn giấy. Chiếc ghế không có nhiều điểm khác so với các loại ghế ngồi thông thường nhưng lại ẩn chứa 5 chức năng: mát-xa thư giãn, chơi game giải trí, điều khiển máy tính từ xa, chống trộm và hút bụi. Mời mọi người cùng "tham quan" ý tưởng, sản phẩm này.

Mát-xa nào

Trên thân ghế được gắn hai bộ mát-xa có lực rung mạnh giúp người dùng có thể thư giãn, giảm mệt mỏi sau một ngày làm việc căng thẳng. Tôi sử dụng 5 motor rung từ máy massage đã hỏng và khâu vào 2 tấm vải rồi gắn lên lưng ghế. Sự thiết kế hợp lí của 2 bộ massage tác động vào vai và bụng không những giúp giảm mỏi, nhức cơ mà còn đem đến dáng vẻ thanh thoát. Bộ mat-xa làm việc với nguồn điện 12V lấy trực tiếp từ ổ điện qua một cục nắn dòng.

Chơi game

Theo hướng đáp ứng nhu cầu thư giãn, giải trí đa phương tiện tôi đã trang bị cho chiếc ghế khả năng chơi game. Thiết bị chơi game được tôi tận dụng từ gamepad cũ có thể gắn vào ghế hoặc tháo ra dễ dàng. Do ngoại hình gamepad hơi 'thô' nên được làm "mềm" bằng cách bọc bằng hộp bìa và dán ảnh trang trí cắt ra từ những bài viết trên TGG. Qua thử nghiệm cho thấy thiết bị này tương thích tốt với các game hỗ trợ tay cầm gắn ngoài (cổng USB), chỉ có một nhược điểm là ít nút và hơi cồng kềnh. Người chơi game vậy là vừa chơi lại vừa được Mát-xa nhé.

Điều khiển máy tính từ xa

Để điều khiển máy tính từ xa, tôi sử dụng phần mềm điều khiển miễn phí của hãng Girder. Một thiết bị tiếp nhận tín hiệu điều khiển từ xa kết nối máy tính qua cổng COM1. Bạn có thể sử dụng tất cả các loại thiết bị điều khiển từ xa (remote) khác dùng nguyên tắc thu phát hồng ngoại đều được. Cốt lõi của bộ phận này chính là phần mềm điều khiển Girder bản thử nghiệm miễn phí. Sau khi hoàn tất quá trình gán nút, các bạn có thể điều khiển máy tính. Các bạn tham khảo thêm thông tin sử dụng phần mềm tại *www.girder.nl.*

Rôbốt tự động hút bụi

Giới văn phòng thường xuyên bận rộn với công việc nên ít có thời gian dọn dẹp nhà cửa, vì vậy tôi đã đính kèm vào chiếc ghế một rôbốt hút bụi có khả năng tự động. Rôbốt có ba bộ phận chính là hộp pin, bộ hút bụi và đĩa quay bánh xe. Hộp pin chứa 5 pin tiểu cung cấp nguồn điện cho rôbốt hoạt động. Bộ hút bụi gồm quạt gió, màng lọc, ống hút và khoang chứa bụi. Rôbốt hút bụi được tôi làm từ những tấm nilon cắt ra từ cặp 'Clear Bag' vừa nhẹ, vừa cứng và chống thấm nước. Khi rôbốt hoạt động, quạt quay sẽ hút cả khí và bụi và màng sẽ chặn bụi lại, chỉ cho khí thoát

Bộ điều khiển Game

Bộ điều khiển máy tính từ xa

Rôbốt hút bụi kèm theo ghế.

ra. Bụi bẩn được giữ lại tại khoang chứa bụi dễ dàng tháo ra cọ rửa. Việc kết hợp giữa đĩa quay bánh xe và bộ hút bụi giúp rôbốt có thể tự động hút bụi trong nhà và giúp nó tránh vật cản.

Yên tâm hơn với tính năng chống trộm

Chức năng cuối cùng chiếc ghế đem lại cũng khá thú vị đó là chống trộm. Bạn chỉ việc bật công tắc, đặt ghế lại gần cửa để đó rồi lên giường đi ngủ. Trộm mở cửa vào nhà là lập tức chiếc ghế la lên báo cho bạn ngay. Thiết bị này hoạt động được là nhờ một cảm biến gắn trên thân ghế nối với loa & chip phát âm thanh.

Tổng quát về sản phẩm

Ghế đa năng với 5 chức năng hữu ích mà giá lại rẻ nhờ tận dụng các vật dụng cũ và bạn hoàn toàn có thể tự mình thực hiện để có được nhiều chức năng hữu ích. Khi tạo ra chiếc ghế này, tôi cũng chỉ mong muốn phục vụ cho nhu cầu học tập, giải trí của bản thân. Nay xin được giới thiệu cùng các bạn, rất mong nhận được sự góp ý của bạn đọc để tiếp tục hoàn thiện sản phẩm. Mọi chi tiết về ghế đa năng có thể gửi email về cho Phạm Ngọc Thắng (ngocthangmediasoft@yahoo.com).

PHẠM THẮNG

Thông tin về sản phẩm Ghế đa năng

1. CÁC CHỨC NĂNG:
- Mát-xa thư giãn cho game thủ hoặc người dùng văn phòng
- Tay chơi thiết kế riêng cho các game đua xe
- Điều khiển máy tính từ xa
- Chống trộm
- Robot hút bụi kèm sản phẩm

2. CÁC THÔNG SỐ:
- Ghế cao 90cm.
- Cả bộ sản phẩm nặng khoảng 3 kg.
- Dùng nguồn 12V, cắm trực tiếp vào ổ điện do đã có nắn dòng.
- Điều khiển vi tính và chống trộm dùng điện 3V của pin.
- Tay chơi game dùng điện 5V qua cổng USB máy vi tính.
- Rôbốt hút bụi dùng 5 pin tiểu 1,5V.

3. ĐỐI TƯỢNG HƯỚNG ĐẾN:
- Game thủ.
- Người dùng văn phòng.
- Người dùng gia đình.

ƯU ĐIỂM:
- Giá thành rẻ.
- Đa chức năng.

NHƯỢC ĐIỂM:
- Ghế và tay chơi game chưa thật phù hợp.
- Mát-xa chưa đáp ứng nhiều vòng bụng khác nhau.

Giá mềm cho game thủ

Không thể phủ nhận tầm quan trọng của chuột và bàn phím trong việc chơi game. Một bộ "đồ nghề" tốt ngoài việc giúp bạn chơi tốt, chúng còn giúp đạt được "cảm giác", hay cao hơn nữa là mang lại "phong độ thi đấu" trong những trận thư hùng cùng bạn bè.

Logitech không còn lạ lẫm gì với giới game thủ nữa. Lần này, ta cùng xem vài model chuột và bàn phím, tuy không phải là "đỉnh" nhưng nếu bạn không thể kham nổi những đồ nghề đắt đỏ thì thử coi mình có "điểm mặt" được món nào trong số này không!

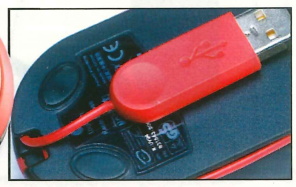
Chuột Logitech Racer

Dạng chuột quang thông thường nhưng con Racer này trông rất "bốc" nhờ lớp dán sticker hình xe đua F1. Màu đen mặt dưới, viền và sợi dây cáp cùng tông màu đỏ tạo dáng cho Racer. Thực chất, chuột này thích hợp cho người dùng máy tính xách tay hơn là cho một game thủ chuyên nghiệp vì khá nhỏ gọn, nhẹ, đầu USB có thể gắn gọn gàng ở mặt đáy chuột. Racer chỉ có 3 nút cơ bản, bấm và cuộn khá êm ái.

Giá 19USD, bảo hành 12 tháng.

Bộ chuột/bàn phím G1 Gaming Desktop

Đây là bộ sản phẩm thuộc tầm phổ thông của Logitech, gồm chuột G1 và bàn phím để bàn cơ bản. G1 thuộc dòng chuột quang hồng ngoại, kích thước lớn, khá ôm tay nhưng lại nhẹ (80gram), không nặng bằng "đàn anh" như G3, G5 hay G7. Độ phân giải chuột chỉ đạt mức trung bình của những dòng chuột hồng ngoại khác là 800dpi; nó cũng chỉ có 3 nút cơ bản và một nút tắt để chuyển DPI nhưng không có tác dụng (có lẽ là thiết kế chung của dòng chuột Logitech G nhưng chỉ có G1 dùng công nghệ quang hồng ngoại, các model khác dùng laser). G1 có thiết kế khá đẹp mắt, màu đen bóng kết hợp màu bạc phủ vân, kết nối với PC bằng USB và có thêm đầu chuyển cho PS/2 kèm theo.



Lần đầu nhìn vào, chắc hẳn bạn không mấy ấn tượng với bộ bàn phím G1. Chỉ với 101 phím cơ bản, không có cụm nút đa phương tiện, cụm nút tắt... như các model hầm hố khác nhưng bàn phím G1 Gaming Desktop có được những điểm riêng biệt như: chống nước (rất tiện cho game thủ thích vừa chơi vừa... ăn uống) và theo Logitech, các chữ cái trên mỗi phím được khảm với công nghệ riêng nên có độ bền tối đa, không sợ bị phai mờ như các bàn phím thông thường khác. Phím bấm khá êm và nhạy.

Giá 35USD, bảo hành 12 tháng.

ĐỒNG ANH

Liên hệ Việt Quang
18A/28/4A Nguyễn Thị Minh Khai, Q.1, TP.HCM
ĐT: (8) 825 8563

TOÀN CẢNH

World Cyber Games Việt Nam 2007

Ngày 29/07/2007, tại trung tâm triển lãm Giảng Võ, Hà Nội, vòng chung kết quốc gia WCG Việt Nam 2007 đã kết thúc thành công tốt đẹp.

Tuy WCG năm nay không tổ chức vòng loại khu vực tại Đà Nẵng và Cần Thơ, nhưng công tác tổ chức ở vòng loại khu vực Hà Nội và Tp.HCM trong 2 ngày 25 và 26/07 của BTC cũng đã làm hài lòng các game thủ. BTC đã có một quy trình khá hợp lý, đó là đặt bàn đăng ký tại các địa điểm thi đấu trước cả 1 tháng và xác nhận trao thẻ thi đấu ngay cho game thủ. Tại WCG 2007 lần này, các game thủ tranh tài ở 4 game: Warcraft III : Frozen Throne, Starcraft: Broodwar, FIFA Soccer 07 và DotA – Allstars.

Để chuẩn bị tham gia giải WCG Asian Championship 2007 tại Singapore, game DotA - Allstars đã chính thức được đưa vào thi đấu tại giải lần này. DotA – Allstars là game thi đấu đồng đội với 5 người một đội nên số lượng game thủ năm nay là đông nhất trong các lần WCG từ trước đến giờ. Tổng cộng game thủ tham gia vòng loại khu vực là 1.300, trong đó khu vực Hà Nội là 500 và Tp.HCM là 800.

FIFA Soccer 07

Đương kim vô địch WCG 06 – Trần Đình Luân một lần nữa bước lên đỉnh vinh quang. Anh là game thủ thứ 2 giành chức vô địch WCG Việt Nam 2 lần liên tiếp, trước anh cũng là một game thủ FIFA, Trần Tấn Bá tại WCG 02 và 03. Tuy nhiên, người được đánh giá chơi xuất sắc nhất tại giải lại là một game thủ tự do: I2vn – Tô Trung Hiếu. Âm thầm và lặng lẽ nhưng rất chắc chắn, Hiếu đã làm nên rất nhiều bất ngờ, bắt đầu từ vòng loại Tp.HCM, vượt qua các đối thủ tên tuổi để có mặt tại trận chung kết với Vương Kim Sơn. "Cơn địa chấn" đã xảy ra khi trước một đối thủ dày dạn kinh nghiệm với rất nhiều thành tích, anh đã đánh bại Sơn cả 2 trận để soán ngôi vô địch Tp.HCM.

Starcraft: Broodwar

Đến với vòng chung kết Starcraft 2007 là 8 game thủ đã quá quen mặt, nổi bật trong đó là các ứng cử viên nặng kí như A_ngoc, Sirty, ThuocLao, Aw, Duy_love. Sự bất ngờ đã xảy ra từ ngoài vòng bảng khi ở bảng A, đương kim vô địch WCG 06 A_ngoc – Đoàn Lê Minh đã phải chia tay giải ngay vòng bảng. Ở bảng B, không nằm ngoài dự đoán của giới chuyên môn, ProA.Thuoclao – Lê Thanh Hà và Q9.Aw – Nguyễn Minh Tuệ là 2 game thủ lọt vào vòng trong, bỏ lại sau lưng Duy_love và ProA.Venus.

Trận chung kết là cuộc đấu căng thẳng giữa 2 game thủ đầy duyên nợ proA.Thuoclao – Lê Thanh Hà và Q9.Aw – Nguyễn Minh Tuệ. Có thể nói rằng Tuệ đã nắm đến 70% chiến thắng vì anh đang nằm trên nhánh thắng, ngoài ra anh còn thắng Hà 2-0 ở vòng bảng. Nhưng Hà với bản lĩnh và sự tự tin sân nhà đã thực hiện thành công cuộc "lật đổ ngoạn mục" của mình khi kéo Tuệ xuống nhánh thua và giành chiến thắng 2-1 trong game Bo3 chung kết. Lê Thanh Hà là nhà vô địch mới của Starcraft Việt Nam.

Warcraft: Frozen Throne

Tám game thủ thi đấu vòng chung kết được chia làm 2 bảng, trong đó bảng A được coi là bảng "tử thần" với sự có mặt của efocus, Balrog, Sweet và BlackMoon. Bảng B còn lại gồm: Funny, Seta, MTK và DarkSlayer. Trong lượt đấu đầu tiên, không có gì đặc biệt xảy ra, cả 4 game thủ được đánh giá cao là Seta, BlackMoon, efocus và MTK đều giành chiến thắng. Nhà vô địch vòng loại Hà Nội Sweet đã bại dưới tay đối thủ trẻ BlackMoon.

Ở vòng đấu Double Elimination, BlackMoon thắng Seta để vào trận chung kết. Còn Seta, anh bắt đầu cuộc "lật đổ" của mình. Đối thủ của anh ở nhánh thua là efocus, người sử dụng chiến thuật Orc đặc biệt và nhuần nhuyễn. Mặc dù thua trong trận đầu tiên, nhưng ngay sau đó, Seta thể hiện bản lĩnh tuyệt vời của mình. Seta gần như đã khiến efocus lâm vào thế bế tắc trong 2 trận còn lại và giành chiến thắng một cách thuyết phục.

Cuộc đối đầu giữa một game thủ lâu năm và dày kinh nghiệm với một tài năng trẻ có lối đánh chắc chắn và "thực dụng" đã diễn ra khá chóng vánh. Tận dụng được sai lầm của đối thủ, Seta liên tục chiến thắng trong 2 trận liên tiếp, đặc biệt ở trận thứ 2, anh đã phá tan được chiến thuật "Tower Rush" của Blackmoon, chiến thuật đã khiến rất nhiều game thủ Night Elf hàng đầu Việt Nam phải chịu thúc thủ như Sweet, DarkSlayer...

Sau 2 năm liền chỉ về nhì WCG, cuối cùng Seta đã bước lên đỉnh vinh quang, một chiến thắng xứng đáng cho một game thủ giàu đam mê và tâm huyết với Warcraft.

DotA Allstars

Lần đầu được đưa vào thi đấu tại WCG nhưng DotA thu hút số lượng game thủ tham gia rất đông, với 20 đội tại Hà Nội và 45 đội tại Tp.HCM.

Tại Hà Nội, đội Dark được coi là ứng cử viên lớn cho chức vô khi đã chiến

thắng nhiều giải đấu DotA trong thời gian gần đây như DotA NetViet Sunday, EGT 2007.... Bên cạnh đó, không thể không nhắc đến những tên tuổi như HA, King Game... Nhưng bất ngờ lớn đã xảy ra, Dark đã bại trận dưới tay đội Zap, một đội khá trẻ. Nhưng đến trận chung kết, Zap đành dừng bước trước tân vô địch Hà Nội - Netviet.

Trong khi đó tại Tp.HCM, số đội tham gia quá lớn khiến cho ban tổ chức gặp khá nhiều khó khăn, nhưng cuối cùng giải cũng diễn ra suôn sẻ và tốt đẹp. Trận chung kết là cuộc so tài giữa 2 đội FF và Stars; chiến thắng cuối cùng thuộc về Stars sau một trận đấu áp đảo.

Trận chung kết quốc gia diễn ra giữa đội Netviet và Stars, trận đấu có tính chất rất quan trọng bởi đội chiến thắng sẽ được tham dự WCG Asian Championship tại Singapore. Những tưởng đây sẽ là một trận đấu gay cấn và ngang tài ngang sức, nhưng thực tế, đội Stars đã chứng tỏ vượt trội hơn hẳn. Thắng 2 game liên tiếp, Stars trở thành nhà vô địch DotA Allstars lần đầu tiên của WCG Việt Nam.

World Cyber Games Việt Nam 2007 đã khép lại, một giải đấu thành công về mọi mặt là động lực thúc đẩy thể thao điện tử Việt Nam tiến lên phía trước. Sau giải, bảy game thủ xuất sắc nhất của bộ môn FIFA Soccer 2007, Warcraft, DotA sẽ lên đường đi Singapore tham dự giải WCG Châu Á. Đây là một cơ hội mới cho game thủ Việt Nam cọ xát với bạn bè trong khu vực trước khi tham dự vòng chung kết thế giới diễn ra từ ngày 03/10/2007 đến 07/10/2007 tại Seattle, Mỹ.

Chúc đoàn WCG Việt Nam thi đấu thành công!

VĂN THÀNH – ĐĂNG THỊNH

WCG Asian Championship 2007

Cuộc phiêu lưu dang dở

Đoàn WCG Việt Nam 2007 gồm các game thủ: Seta.VIE – Lê Quốc Dũng vô địch Warcraft, 3H|Trần Đình Luân vô địch FIFA và team Stars vô địch DotA đã tham gia WCG Asian Championship 2007 lần thứ 2 tại Singapore từ ngày 02/08/07 đến 05/08/07. Đoàn Việt Nam đã được chủ nhà tiếp đón hết sức chu đáo, mọi điều kiện ăn uống, giải trí được đáp ứng đầy đủ nên sức khỏe và tinh thần của các game thủ đều rất tốt. Điều mà game thủ Việt Nam nhận thấy khi quan sát WCG Singapore Final là không khí cũng sôi động không kém ở Việt Nam, tuy số lượng thí sinh không đông nhưng cách tổ chức rất chuyên nghiệp, hầu như không có vướng mắc gì xảy ra trong quá trình thi đấu.

Tại WCG Asian Championship 2006, đoàn WCG Việt Nam đã có được một chiếc huy chương đồng ở game FIFA của Trần Đình Luân. Mục tiêu của đoàn năm nay là giữ vững thành tích đó và đoạt cao hơn nếu có thể. Tuy nhiên, kết quả lại không như những gì chúng ta mong muốn. Ở game Warcraft, game thủ Lê Quốc Dũng sớm chia tay giải khi để thua cùng tỉ số 2-0 trước 2 game thủ mạnh là Kowi của New Zealand và Moon_Glade của Úc, là 2 game thủ giành vị trí thứ 2, 3 tại giải. Do team Stars thiếu vắng đội trưởng Dude – Đặng Bình An, nên việc thua trước team m.c.c của New Zealand và XDT của Hàn Quốc là điều đã dự báo trước.

Mọi hy vọng của đoàn Việt Nam trông chờ vào Trần Đình Luân ở game FIFA, anh cũng rơi vào bảng đấu "tử thần" với các game thủ của Malaysia và Trung Quốc. Trong trận đầu tiên, anh đã làm nức lòng cổ động viên khi thắng giòn giã 5-2 nhưng STAR.YoRi_MG đã xuất sắc thắng lại với tỷ số 6-3 và 5-3 ở 2 trận tiếp theo. Cơ hội giành vé vào tứ kết vẫn còn, anh đã thi đấu tưng bừng, liên tục dồn ép đối phương để rồi chiến thắng cả 2 trận trước game thủ [W|nDs]LoOn4tic của Malaysia. Ngay ở tứ kết, FlanB - một game thủ mạnh của Hàn Quốc tiếp tục là một thử thách nữa giành cho Trần Đình Luân. Thua trận đầu sát nút 4-3 không làm anh mất tinh thần, thay vào đó là quyết tâm thi đấu, với khí thế hừng hực đã mang lại chiến thắng 7-2 ở trận thứ 2. Kết quả của màn rượt đuổi tỉ số quyết liệt ở trận thứ ba hòa 5-5. Trần Đình Luân đã giành một tấm vé vào bán kết sau loạt đá penalty với tỷ số 5-3. Các cổ động viên đã mơ tới một chung kết tươi sáng, nhưng tất cả nhanh chóng bị xóa nhòa khi game thủ Ấn Độ FGi^^bbSeakly với lối đá khó chịu đã khuất phục Luân. Chiếc huy chương đồng cũng nhanh chóng tuột khỏi tay khi trong trận tranh hạng 3, Luân để thua 1-2 trước mijy của Thái Lan, chấp nhận đứng hạng 4 chung cuộc.

Như vậy, đoàn Việt Nam đã kết thúc hành trình của mình tại WCG Asian Championship 2007 mà không giành được tấm huy chương nào. Trong quãng thời gian gần đây, thể thao điện tử Việt Nam đã tiến những bước dài, nhưng để làm được điều gì đó có ý nghĩa ở sân chơi châu Á, chúng ta sẽ còn phải phấn đấu nhiều hơn. Giải đấu này là một đợt cọ xát rất có ích cho các game thủ Việt Nam trước khi tham gia vòng chung kết WCG thế giới tại Mỹ vào tháng 10 tới đây, khi mà các đối thủ mạnh hơn rất nhiều.

Nguyễn Minh Trí, quản lý clan 3H cho biết: "Chuyến du đấu lần này dù không bảo vệ được thành tích như năm 2006 nhưng các game thủ thi đấu rất quả cảm và nhiệt tình, để lại một ấn tượng tốt đối với bạn bè quốc tế, đặc biệt vẫn khẳng định được trình độ và bản lĩnh của FIFA Việt Nam trên đấu trường châu lục. Nếu được trau dồi và cọ xát nhiều hơn nữa, các game thủ FIFA sẽ tạo nhiều bất ngờ ở các giải lần sau."

VĂN THÀNH

Các nàng cũng phải quay nhìn

Chúng ta không đề cập đến những nữ game thủ, hay những cô nàng đã quen với cuộc sống có từ "game". Chúng ta sẽ quan tâm đến những cô nàng chưa hề chạm "tay ngọc" đến bất kỳ trò chơi nào, hệ máy nào! Bạn đã bao giờ vì quá mê game mà bị bạn gái "lên án" là mê muội vì một thứ vô bổ, xa xỉ? Cá biệt, có những cô còn bắt chọn một trong hai: tình cảm với người hay tình cảm với máy! Đừng vội nản lòng Gamer ơi. Bạn hãy dùng kinh nghiệm lăn lóc game trường của mình mà thuyết phục dần đối tác. Chúng ta chia sẻ những game có thể khiến "một nửa thế giới" có cái nhìn khác về thế giới giải trí đa chiều, đa sắc này.

1. Nintendogs: (Nintendo Dual-Screen)

Ai mà không yêu thú cưng nhỉ? Đặc biệt là phe "chân yếu tay mềm", những người hoàn toàn thích thú với những chú cún xinh xắn, với bộ lông mượt mà, đôi mắt long lanh... Nhưng đôi khi những thú cưng trưởng thành lại hung dữ, đi vệ sinh không đúng chỗ... cũng khiến các cô chạy dài! Bạn hãy giới thiệu với cô nàng về Nintendogs xem sao. Đã qua xa thời gà ảo (Tamagotchi) chỉ toàn những chú gà đơn sắc, những vũ điệu đơn giản. Nay DS mang đến cho người chơi những chú chó trông hết sức thật, từ hình dáng đến màu lông. Đảm bảo các cô sẽ tha hồ có những phút giây sảng khoái với những chú cún

xinh xắn này và biết đâu nhờ vậy cũng rất sảng khoái với... bạn.

2. Katamari Damacy: (PlayStation 2)

Katamari Damcy là game mang tính phá cách của Namco. Không bắn giết,

không đau đầu với những bài toán hóc búa, thế giới trong game là một thế giới của bánh trái, hình thù ngộ nghĩnh và màu sắc. Chỉ việc điều khiển viên nam châm tròn chạy để hút các đồ vật... giúp ngày mai tươi đẹp hơn. Tại sao ư? Nào các cô nàng xinh xắn, thông minh, hãy thử một lần xem!

3. Dance Dance Revolution: (GameCube)

Những vũ điệu sôi động, những bài hát vui tươi... liệu có cô gái nào lại không thích chứ! Đối với những nàng e dè hay mắc cỡ ở những nơi như sàn nhảy hoặc các buổi liên hoan thì chỉ với chiếc thảm nhảy, các cô tha hồ nhảy tưng, uốn, lắc hết cỡ. Không cần vào các plaza, khu vui chơi... bạn và bạn gái tha hồ có những vũ điệu "rực lửa" bên nhau.

4. Mario Party 8: (Wii)

Trong buổi gặp mặt cùng bạn bè thì đây là một game nên có để tăng thêm không khí náo nhiệt. Với cách chơi không khác cờ tỷ phú là bao, nên các cô nàng có thể dễ dàng làm quen. Với chiếc điều khiển của Wii, cuộc vui sẽ luôn "thiên biến vạn hóa", không gây nhàm chán đâu bạn ơi. Cẩn thận nhé, bạn vẫn có thể bị "hạ

gục" bởi chính cô nàng chưa biết game là gì qua Mario Party 8.

5. Guitar Hero II: (Xbox 360)

Một điều thú vị nho nhỏ là không chỉ những chàng trai mới thích trở thành nhân vật chính trong một buổi nhạc sôi động, mà các tiểu thư cũng không ngoại lệ. Mỗi lần đánh trúng một nốt nhạc, cảm giác "lâng lâng" khó tả sẽ khiến các nàng phải nhảy lên mà hát: "I love rock and roll!"

6. Silent Hill: (PlayStaion 2)

Chắc hẳn các bạn sẽ hỏi tại sao game kinh dị này lại lọt vào danh sách! Vâng, hoàn toàn đây là một "Scary movie" đúng nghĩa! Vào một đêm tối trời u ám, không ánh đèn thì quả là tuyệt vời

để cùng bạn gái thưởng lãm game này! Điểm nổi bật của Silent Hill chính là chơi "đúng lúc, đúng nơi". Nếu cô ta ghiền thể loại kinh dị thì bạn đã đi đúng hướng rồi đấy. Nếu không, buộc bạn phải đổi game hoặc... chuẩn bị có một cô bạn mới là vừa! (đùa thôi!).

7. Final Fantasy VII: (PlayStation)

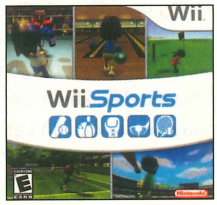
Khi cô nàng trông thấy game kinh điển này, chắc cô ta sẽ hỏi về những chú Chocobo! Và đây chính là cơ hội cho bạn phô diễn cho nàng thưởng thức câu chuyện lãng mạn trong game. Với câu chuyện tình tay ba và những nhân vật được thiết kế đẹp mắt, FFVII trở thành game có chuyện tình hay nhất trong dòng FF và biết đâu nhờ nó bạn lại viết được "love story" của chính mình!

8. Animal Crossing: (GameCube)

Một game giải trí nhẹ nhàng với hình ảnh dễ thương. Người chơi có thể tương tác với các con thú trong ngôi làng bé nhỏ. Điểm nhấn của game chính là giờ giấc có thể thiết lập như ngoài đời. Bạn sẽ chứng kiến "dân làng" làm việc hay thay đổi chỉ với vài phút đồng hồ. Các cô có thể thiết kế nhà cửa, chăm sóc thế giới ngộ nghĩnh này và khó lòng "dứt" ra khỏi game.

9. Wii Sports: (Wii)

Không thể khiến cô nàng ra ngoài chơi thể thao do nắng, mưa, bão tố... Wii sport sẽ đáp ứng điều đó. Các môn thể thao vui tươi trong game sẽ giúp bạn có những giây phút tập luyện thể thao mà không tiêu tốn thêm khoản chi phí nào ngoài việc trang bị máy Wii. Wii Sports được đánh giá là phương pháp tập luyện cơ thể hiệu quả – cho cả ba vòng à nghe!



10. Mario Kart DS: (Nintendo Dual-Screen)

Với đa số các cô gái khi được hỏi game đầu tiên chơi là gì? Câu trả lời đa số có lẽ là Mario Kart. Cho dù cô ta có yêu thích anh chàng sửa ống nước Mario hay không thì Mario Kart vẫn dễ dàng làm các cô nàng say mê. Mario Kart luôn mang đến những hình thái vui nhộn và dễ dàng bị "đánh bại" dưới tay các cô gái. Bạn chỉ cần sự khéo léo của đôi bàn tay là có thể "làm trùm" Mario Kart.

Ai có trò chơi nào hay cú "combo" nào thì cùng chia sẻ nhé.

THUẬN TRÀ

VŨ KHÍ KỲ KHÔI NHẤT TRONG GAME

Như chúng ta đều biết, đa số game thường mang tính hướng đánh đấm, bắn phá... nhưng trong bài viết này chúng ta không đề cập đến vấn đề nóng bỏng đó. Như một sự thống nhất ngầm, các loại vũ khí đều mang hình dáng dài, bén nhọn, hay những loại súng chỉ có trong game... tất cả đều do ý đồ của nhà sản xuất nhằm game thêm phần hấp dẫn. Nhưng đôi khi "cách mạng hóa" để rồi trở thành những vũ khí... kỳ cục nhất trong lịch sử ngành công nghiệp game. Sau đây là 7 vũ khí được đánh giá là "quái" nhất:

1. Máy ảnh trong Fatal Frame

Fatal Frame là game thuộc thể loại kinh dị khá hấp dẫn, trong game người chơi sẽ vào vai một nhân vật nữ tên Miku Hinasaki. Miku sẽ khám phá căn nhà hoang phế, giải đáp những bài toán hóc búa... và đối đầu với ma quỷ. Không xài vũ khí "thường" như đao kiếm, súng ống... để tiêu diệt ma quỷ như các game khác. Bạn

sẽ được cấp cho một cái... máy ảnh. Chỉ cần đưa lên chụp là ma quỷ tan biến hết! Tùy theo mức độ bấm lâu hay nhanh mà sức công phá đối với ma quỷ sẽ tương ứng, bấm càng lâu thì sức công phá càng cao! Thật không thể hiểu được tại sao nhà sản xuất lại có ý tưởng tiêu diệt ma quỷ chỉ bằng một cái máy ảnh. Xem ra còn thua xa những quả bóng bắt mấy "chú" Pokemon.

2. Chiếc gậy Deku trong The Legend of Zelda

Trong phiên bản Ocarina of Time, chàng Link của chúng ta có thể dùng cây gậy Deku làm vũ khí. Link sở hữu cây gậy Deku sau khi tiêu diệt được cây ăn thịt người Deku Baba. Khi còn nhỏ, Link sử dụng gậy Deku như một ngọn đuốc, sau này anh chàng còn đem ra làm... vũ khí chiến đấu. Mặc dù có thể bị gãy khi đánh vào các vật cứng nhưng người chơi có thể mua lại với giá "cắt cổ" trong các shop vũ khí. Đừng xem thường ngọn đuốc kiêm luôn vũ khí nhé! Chiếc gậy Deku là một trong những vũ khí lợi hại nhất, với sức mạnh gấp đôi cả thanh kiếm Kokiri. Đa số vũ khí của nhân vật chính đều dùng kiếm thì không biết từ đâu xuất hiện cây gậy với sức mạnh phi thường như vậy. Nhầm "coding" chăng?

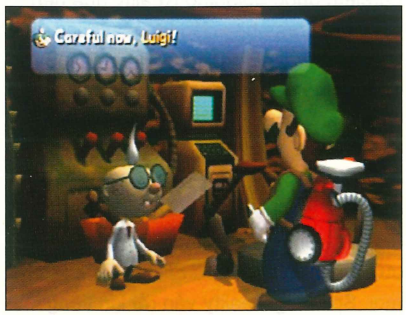
3. Quả bóng trong Bully

Sau khi tiêu tốn hàng giờ đồng hồ thu nhặt các miếng keo dính bằng cao su, người được thưởng một vũ khí khá đặc "dị" - quả bóng cao su (rubber band ball). Với

quả bóng này, bạn tha hồ mà ném vào bất cứ mục tiêu nào, việc còn lại là chờ xem... đối thủ gục ngã ngư thế nào. Một quả bóng xem ra "nhẹ nhàng" như thế không hiểu sao lại gây sát thương lớn trong trò chơi đầy mùi bạo lực như Buly.

4. Máy hút bụi trong Luigi's Mansion

Thật là "món quà" kỳ lạ dành cho Luigi, một chiếc máy hút bụi dùng làm vũ khí. Trong khi anh chàng Mario lại được trang bị khẩu súng nước tuyệt hảo, hoàn toàn phù hợp với nghề nghiệp sửa ống nước của mình. Với chiếc máy hút bụi. Luigi có thể làm bẫy hay tiêu diệt các con ma bay lởn vởn bằng cách hút chúng vào máy. Hơn nữa, sau khi hút đầy không khí, máy hút bụi còn có thể bắn ra cả đạn. Chiếc máy này có lẽ đã được cải tiến từ những chiếc máy hút... ma trong Ghost Hunters! Quả là một kế thừa đậm chất hài hước.



5. Mr. Saturn trong Super Smash Bros Melee

Mr. Saturn là những xinh vật tròn trĩnh, với cái nơ đỏ trên đầu trong Earthbound và thân thiện. Và lần xuất hiện trong Super Smash Bros Melee, Mr. Sataurn lại trở thành... vật để đánh đấm cận chiến, không khác gì một vũ khí. Công bằng mà nói, sử dụng một nhân vật trong game từ trước để làm vũ khí thì quả là một hành động không lấy gì làm đẹp cả. Không biết Mr. Saturn có gây thù chuốc oán với ai trong nhà sản xuất không nhỉ?

6. Vòi hoa sen trong Dead Rising

Những lúc chơi Dead Rising, liệu có bao giờ bạn tự hỏi: "Cái này là cái quái gì?" mỗi khi được nhặt được cái vòi hoa sen. Rồi sau khi "cắm" cái vòi sen ấy vào đầu những con zombie, máu sẻ tuôn ra - đúng "chất" của một chiếc vòi hoa sen... Chỉ nghĩ thôi mà đã thấy "nổi gai óc" huống gì chứng kiến!

7. Củ cải trắng trong Super Mario Bros. 2

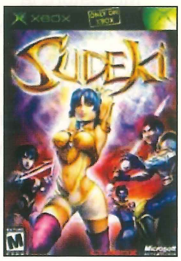
Super Mario Bros. 2 đã gây 2 cú "shock" cho người chơi vào năm 1988. Thứ nhất, anh chàng Mario không thể tiêu diệt các đối thủ bằng cách nhảy lên đầu chúng như thông thường. Thứ hai, muốn tiêu diệt đối phương thì hãy nhờ đến củ cải trắng! Chà, một loại củ giàu hyđrat cacbon và tốt trong việc giảm cân này xem ra khá nguy hiểm cho nhiều kẻ khác. Bằng cách nào ư? Bạn chỉ cần "chọi" củ cải vào đầu chúng và... xem chúng u đầu hết!

Trên đây chỉ là một số vũ khí "chuối" nhất chúng tôi có thể tóm được. Còn bạn đánh giá một vũ khí chuối là như thế nào? Hãy cùng đóng góp vào "thư viện" những vũ khí "quái" nhất trong lịch sử ngành game!

SU ĐỒNG

NHỮNG TỰA GAME BỊ MẤT TÍCH (PHẦN TIẾP THEO VÀ HẾT)

Sudeki 2



Phát triển: Climax Studios
Phát hành: Microsoft
Nền: Xbox

Dự tính ban đầu: Không được đánh giá cao từ các nhà phê bình game và các website về game nổi tiếng nhưng Sudeki được rất nhiều fan ruột kỳ vọng sẽ có phiên bản thứ hai. Để đáp lại sự mong mỏi này, năm 2004 Climax cho biết họ có kế hoạch xúc tiến phiên bản thứ hai của trò chơi trong một đoạn phim quảng cáo của hãng. Từ "thuở đó" đến giờ, trò chơi "lặn mất" không chút dấu vết.

Hiện tại: Đại diện của hãng trong một lần trả lời IGN cho biết: "Chúng tôi vẫn muốn phát triển phần tiếp theo và chúng tôi có rất nhiều ý tưởng mới cho phần này". Tuy nhiên, do bận rộn với nhiều dự án mới, Climax vẫn chưa có nhiều thời gian để tập trung cho Sudeki 2. Có lẽ các fan vẫn phải đợi khá lâu bởi trước đó, nhiều dự án của hãng như Final Option và Dragon Wars cũng được công bố nhưng chưa bao giờ được thực hiện.

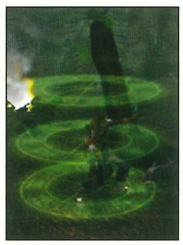
True Fantasy Live Online

Phát triển: Level-5
Phát hành: Microsoft
Nền: Xbox

Dự tính ban đầu: Được giới thiệu là một trong những game nhập vai trực tuyến (Massively Multiplayer Online RPG) xuất sắc nhất trên Xbox – True Fantasy Live Online có tên khai sinh là Holy Grail. Đây là một dự án tiêu tốn khá nhiều thời gian và kỳ vọng của Level-5 nhưng đến giờ vẫn chưa thành hiện thực. Dự tính đổ bộ kỳ nghỉ lễ 2004 nhưng TFLO bị khai tử sớm vào tháng sáu năm đó. Theo chủ tịch Hakihiro Hino của Level-5, lý do khiến trò chơi bị khai tử là mối quan hệ căng thẳng giữa Level-5 và Microsoft do không đạt được một số thỏa thuận. Bên cạnh đó, ông cũng cho biết dự án sẽ được tiếp tục trong một ngày gần đây.

Hiện tại: Trái với những gì đã hứa hẹn, dự án TFLO vẫn còn xếp trong kho của Level-5. Tuy nhiên, các nhân viên của hãng cho biết họ vẫn hy vọng một ngày nào đó sẽ "hồi sinh" tựa game trên. Hiện tại, Level-5 đang tất bật với tựa game độc quyền dành cho PS3 – White Knight Story và một số phiên bản Dragon Quest khác. Rất có thể nếu TFLO được hồi sinh, Level-5 sẽ chọn Sony làm đối tác thay cho Microsoft.

Twilight of Lareleth



Phát triển: Spinning Reality
Phát hành: TBA
Nền: Xbox

Dự tính ban đầu: Được công bố vào tháng 8 năm 2004, Twilight of Lareleth được Spinning Reality hứa hẹn sẽ là tựa game hấp dẫn về đề tài các yêu tinh "elf". Tuy nhiên, ngoài những hình chụp trong game ban đầu, thông tin về trò chơi "bặt vô âm tín".

Hiện tại: Trang web chính thức về trò chơi vẫn còn hoạt động. Spinning Reality hiện tại đang làm lại phần đồ họa để tối ưu hóa phần cứng của các console thế hệ mới. Spinning Reality vẫn rất kín tiếng khi họ không cho biết dự án đã tìm được nhà phát hành hay chưa và ToL sẽ đổ bộ lên hệ máy nào.

Sin City

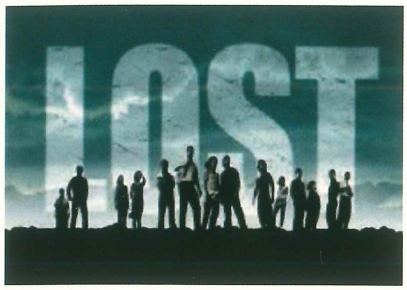
Phát triển: chưa biết
Phát hành: chưa biết
Nền: PS2

Dự tính ban đầu: The Bureau of Film & Games, công ty dưới quyền sở hữu của hai đồng tác giả kịch bản phim "Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay" Flint Dille và John Zuur Platten cho biết họ thực hiện game dựa trên tác phẩm Sin City của Frank Miller. Tuy nhiên, điều kỳ lạ là chi tiết về nhà phát hành, phát triển và cả ngày ra mắt trò chơi đều được giữ "kín như bưng". Mãi đến 03/2005 thông tin về trò chơi lại được úp mở rằng rất có thể Sin City sẽ chọn PS2 làm bến đáp.

Hiện tại: Dự án Sin City đến thời điểm này vẫn chưa tìm được nhà phát triển hay phát hành. Nhiều tin đồn "râm ran" rằng phần hai của bộ phim Sin City đang được Dille và Zuur Platten viết kịch bản dự tính sẽ ra mắt sớm nhất vào năm sau – và game mà cả hai trù tính sẽ dựa trên cốt truyện của phần hai này. Điều này có nghĩa Sin City chỉ có thể ra mắt game thủ nhanh nhất vào năm 2008.

Lost: The Videogame

Phát triển: Ubisoft Montreal



Phát hành: Ubisoft
Nền: PS2

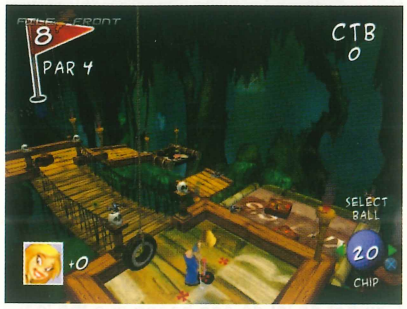
Dự tính ban đầu: Được công bố vào tháng 5 năm ngoái trên console, handheld và cả PC, tuy nhiên, Ubisoft vẫn khá kín tiếng khi không tiết lộ thêm thông tin nào về trò chơi; vài tin hành lang cho biết trò chơi sẽ do Ubisoft Montreal phát triển – một trong những studio uy tín nhất của hãng (từng đảm nhận loạt game Splinter Cell và hiện nay là Assassin's Creed). Vài thông tin úp mở khác cho biết mặc dù là game phiêu lưu nhưng Lost sẽ vay mượn thêm yếu tố đặc trưng của game nhập vai, đồng thời cho phép người chơi gặp gỡ nhiều nhân vật quen thuộc trong xêri phim truyền hình nổi tiếng này.

Hiện tại: Ubisoft vẫn từ chối bình luận thông tin về trò chơi và thậm chí ngay cả trên website của hãng, tựa game Lost vẫn "lost". Nhiều nhận định cho rằng Lost sẽ có mặt vào cuối năm nay và đặc biệt sẽ có mặt trên cả PS2 – hệ console có nhiều người sở hữu nhất hiện nay, để làm lễ "kết sổ" cho hệ máy này.

Putt Nutz

Phát triển: Black Mountain Games
Phát hành: chưa biết
Nền: PS2

Dự tính ban đầu: Công bố vào mùa hè 2005, Putt Nutz được quảng bá là game đánh golf mini với đầy đủ yếu tố vui nhộn, màn chơi phong phú và hàng tá phụ lục để unlock dành cho console đặc biệt là PS2. Trong thời gian Putt Nutz được công bố, Black Mountain cũng cho biết họ đang tìm kiếm đối tác để phát hành sản phẩm của mình. Tuy nhiên, hơn một năm rưỡi sau ngày công bố, Putt Nutz biến mất một cách khó hiểu.

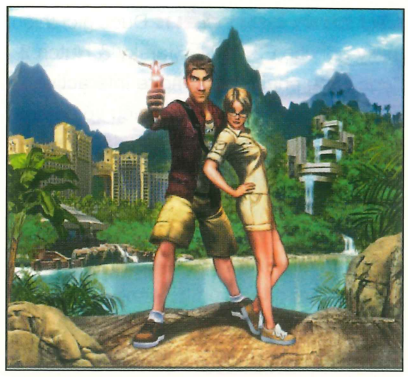


Hiện tại: Vào tháng 6/2005, Black Mountain hoan hỉ cho biết phiên bản PS2 của trò chơi đã được hoàn thành. Tuy nhiên, ngoài các cửa hàng game bán sỉ và lẻ người ta vẫn không thấy bóng dáng Putt Nutz đâu. Sau đó, tháng 8/2005, Black Mountain một lần nữa nhấn mạnh trước công chúng "sản phẩm" của họ đã được hoàn tất và hoàn toàn có thể chạy tốt trên PS2 và... người ta vẫn không thấy bóng dáng Putt Nutz đâu. Kỳ lạ hơn là hai trang web chính thức về trò chơi và phần tiếp theo của nó là Putt Nutz: The Jungle Adventures và Putt Nutz: Underwater Shenanigans đều đã được ra mắt. Sự việc càng khó hiểu hơn khi số điện thoại liên lạc công ty trên website đều là "số ảo". Có lẽ, số phận Putt Nutz đã được an bài khi Black Mountain không tìm kiếm được nhà phát hành nào "đủ hứng thú" để đưa nó đến tay game thủ.

Sam Suede: Undercover Exposure

Phát triển: iBase Entertainment
Phát hành: chưa biết
Nền: PS2

Dự tính ban đầu: Tại hội chợ E3 năm ngoái, Al Lowe, cha đẻ của loạt Leisure Suit Larry cho biết ông đã lập một studio mới mang tên iBase Entertainment và đang cùng studio này phát triển tựa game mới dành cho console, handheld và PC. Ông cũng cho biết sản phẩm



của mình và iBase chính là Sam Suede: Undercover Exposure, tựa game phiêu lưu hành động với nhiều chi tiết vui nhộn lấy bối cảnh tại một khu nghỉ dưỡng cao cấp ở xứ nhiệt đới.

Hiện tại: iBase cho biết ngày dự tính phát hành của Sam Suede buộc phải hoãn lại do vấn đề tài chính và cả việc tìm đối tác phát hành; với tình trạng hiện nay "dự án Sam Suede" mà họ đang thực hiện sẽ khó thành. Nếu có phép màu giúp họ vượt qua trở ngại thì game thủ cũng đừng mong nó sẽ xuất hiện trên PS2.

Starsky & Hutch 2

Phát triển: Mind's Eye Productions
Phát hành: Empire Interactive
Nền: PS2, Xbox, PC, GC

Dự tính ban đầu: Được giới thiệu tại kỳ hội chợ E3 2004, Starsky & Hutch 2 được hãng phát hành Empire Interactive quảng bá sẽ được cải tiến nhiều về đồ họa và cách chơi so với phiên bản đầu vốn không được fan mặn mà cho lắm.

Hiện tại: Vào năm 2005, Disney bất ngờ mua lại Mind's Eye – công ty chịu trách nhiệm phát triển trò chơi, thế là dự án Starsky & Hutch 2 đi vào ngõ cụt. Trên trang web của Empire Interactive người ta cũng không còn thấy thông tin hay bóng dáng trò chơi nữa. Có thể hiểu ngầm trò chơi đã bị "khóa sổ" chăng?

Camelot RPG

Phát triển: Camelot Software
Phát hành: Nintendo
Nền: Game Cube

Dự tính ban đầu: Camelot Software khá nổi tiếng trong làng game nhờ sản sinh những game thể thao dán mác Mario và loạt game nhập vai lừng danh Golden Sun trên Game Boy Advance trước đây. Vì vậy sẽ không có gì lạ khi có nhiều tin "phong phanh" tại quê nhà (Nhật Bản) cho biết hãng đang tập trung nhân sự để phát triển phiên bản kế của Golden Sun dành cho Game Cube. Thông tin trên càng chắc chắn hơn khi đại diện của hãng cho biết Camelot rất muốn thực hiện tựa game mới dành cho console và dựa trên một xêri ăn khách của hãng. Tuy nhiên thông tin cụ thể về ngày phát hành và nền máy mà tựa game này chọn vẫn còn là "ẩn số".

Hiện tại: Hai năm trước, trong ấn phẩm của tạp chí Famitsu, người ta đọc thấy quảng cáo tuyển dụng lập trình viên của Camelot để phát triển game nhập vai mới dành cho next-gen console. Dù không chính thức công bố phát triển dự án này cho Wii nhưng mối quan hệ tốt đẹp giữa Camelot và Nintendo khiến dự đoán trên không phải là không có cơ sở. Các game thủ quan tâm đến dự án này, đặc biệt là fan của xêri Golden Sun vẫn phải tiếp tục chờ đợi.

Car Combat (Thunder Rally)

Phát triển: Retro Studios
Phát hành: Nintendo
Nền: GC

Dự tính ban đầu: Ngay từ khi trình làng dự án mới của mình, Retro không che giấu tham vọng lấy Car Combat để lật đổ ông hoàng của thể loại đua xe bắn súng Twisted Metal, dựa vào ưu điểm màn chơi sáng tạo và chế độ mạng hấp dẫn (từ chia sẻ màn hình đến kết nối trực tuyến).

Hiện tại: Car Combat đã chính thức bị khai tử, nguyên nhân chính là do Retro – nơi khai sinh ra nó quyết định tập trung nhân lực để dồn cho dự án Metroid Prime. Điều đáng ngạc nhiên là Car Combat đã được Retro đầu tư khá nhiều công sức và thời gian trước cả khi họ công bố Metroid Prime và nhiều dự án hấp dẫn khác. Tuy nhiên, nhiều tin "nội bộ" cho biết trò chơi vẫn đang được xúc tiến với sự trợ giúp của ông bầu "Nintendo" và được đặc biệt dành riêng cho Wii .

Dead Phoenix

Phát triển: Capcom Production Studio 4
Phát hành: Capcom
Nền: GC

Dự tính ban đầu: Với Dead Phoenix, Capcom Production Studio 4 muốn người chơi thưởng thức những trận không chiến đầy màu sắc thần thoại với những hiệu ứng đặc biệt được tối ưu hóa trên nền GC. Trailer đầu tiên của trò chơi cũng sớm ra mắt vào tháng 11/2002 và Capcom không quên kèm theo lời hứa sẽ phát hành Dead Phoenix vào hè 2003.

Hiện tại: Kể từ khi ra mắt trailer đến nay, Dead Phoenix im hơi lặng tiếng đã khá lâu. Trên trang web chính thức của Capcom người ta vẫn không thấy thông tin bình luận, thậm chí đến cả tên của trò chơi, điều này bổ sung thêm lập luận Dead Phoenix đã được "yên nghỉ nghìn thu". Tuy nhiên, theo nhiều tin hành lang mới đây cho biết Dead Phoenix đã được sang tay cho Kid Icarus để phát triển dự án trên next-gen console.

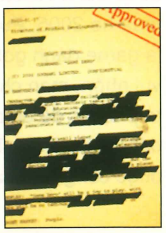
Donkey Kong Racing

Phát triển: Rare
Phát hành: Nintendo
Nền: GC

Dự tính ban đầu: Nối tiếp thành công của Diddy Kong Racing trên Nintendo 64 trước đây, Donkey Kong Racing được Rare hứa hẹn sẽ cập nhật thêm nhiều nhân vật mới trong xêri Donkey Kong. Song song đó, game thủ có thể tranh tài tốc độ bằng việc lựa chọn những chiếc xế "côn trùng" độc đáo. Mặt khác, game còn cho phép nâng cấp những chiếc quái xế này qua việc nạp nhiên liệu từ nhiều loại thức ăn khác nhau rải dọc trên đường đua.

Hiện tại: Sau khi Rare rời khỏi Nintendo để đầu quân cho Microsoft vào năm 2002, dự án Donkey Kong Racing cũng nhanh chóng khép lại mà không một lời giải thích.

Game Zero



Phát triển: Zoonami
Phát hành: Nintendo
Nền: Game Cube

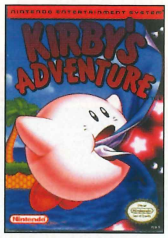
Dự tính ban đầu: Được khai sinh bởi thành viên kỳ cựu của Rare trước đây là Martin Hollis – ông cũng từng là giám đốc sản xuất và chỉ đạo các dự án lớn như Goldeneye 007 và Perfect Dark trước đây. Zoonami – do ông thành lập là một trong số ít studio tiếp tục gắn bó với Nintendo khi hãng này đang trong giai đoạn khó khăn (Game Cube không được đánh giá cao khi so sánh với PS2 và Xbox). Ngay sau khi thành lập

studio mới, Hollis bắt tay ngay vào dự án của mình với "mật danh" là Game Zero. Mọi thông tin chi tiết về Game Zero đều "kín như bưng", ngoại trừ thông tin cho biết đây không phải là game hành động góc nhìn người thứ nhất như nhiều suy đoán ban đầu.

Hiện tại: Trong một lần trả lời báo chí, Hollis cho biết dự án của ông vẫn đang được thực hiện, tuy nhiên, nhiều khả năng nó sẽ không ra mắt vào năm 2007 mà được dời sang thời điểm khác "lý tưởng" hơn và nhiều khả năng Game Zero sẽ đáp xuống Wii thay vì Game Cube như trước đây.

Kirby Adventure

Phát triển: HAL Laboratory
Phát hành: Nintendo
Nền: Game Cube



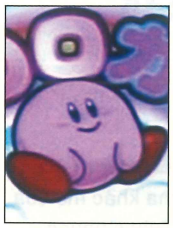
Dự tính ban đầu: Kirby Adventure ban đầu được HAL Laboratory giới thiệu là phiên bản 3D đầu tiên về anh chàng Kirby béo hồng. Với Kirby Adventure người chơi có thể thưởng thức những tính năng mới như cùng Kirby điều khiển các phương tiện giao thông, tìm sự trợ giúp từ ba người bạn thân của anh, đồng thời thử sức cùng tay chơi khác qua chế độ mạng (multiplayer).

Hiện tại: Không một lời giải thích cặn kẽ, Kirby Adventure cũng "mất tích" kể từ ngày công bố đến nay. Nhiều khả năng trò chơi đã được chuyển khẩu sang Wii, đồng thời bổ sung thêm vài tính năng mới để tương thích với "Wii Remote".

Kirby Tilt 'n' Tumble 2/Roll-O-Rama

Phát triển: Nintendo
Phát hành: Nintendo
Nền: Game Cube

Dự tính ban đầu: Dự tính phát hành vào đầu 2002, Kirby Tilt 'n' Tumble



2 được Nintendo quảng bá sẽ là một trong những game đầu tiên cho phép người chơi thử khả năng kết nối giữa Game Boy Advance và Game Cube. Tại hội chợ Nintendo's Spaceworld 2001, game thủ đã có cơ hội trải nghiệm qua bản chơi thử. Không lâu sau đó, do vài lý do khách quan tên trò chơi cũng được đổi lại là Roll-O-Rama.

Hiện tại: Cũng tương tự Kirby Adventure, số phận của Kirby Tilt 'n' Tumble 2 (Roll-O-Rama) cũng mịt mù khi đã trễ hẹn hơn 5 năm kể từ ngày công bố. Rất có thể những sáng tạo trong cách chơi của Kirby Tilt 'n' Tumble 2 sẽ được giữ lại để làm nền cho sản phẩm Kirby mới trên hệ máy Wii.

Picassio

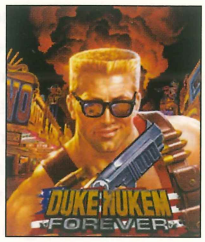
Phát triển: Promethean Designs
Phát hành: Chưa biết
Nền: PS2, Game Cube

Dự tính ban đầu: Mặc dù được đảm nhiệm bởi studio ít tên tuổi Promethean Designs nhưng Picassio tỏ ra là một sản phẩm rất hứa hẹn bởi người chơi sẽ có cơ hội hóa thân thành tay trộm tranh chuyên nghiệp với đầy đủ đồ nghề tối tân và những kĩ năng ẩn nấp đậm phong cách stealth action. Ban đầu Picassio được trù tính sẽ dành riêng cho hệ Game Cube nhưng ngay sau đó phiên bản PS2 cũng được Promethean Designs hồ hởi tuyên bố.

Hiện tại: Đáng buồn là dù đưa ra được những ý tưởng phá cách hứa hẹn một sản phẩm chất lượng nhưng Promethean Designs vẫn "bế tắc" trong việc tìm đối tác phát hành. Ngay lập tức, công ty tuyên bố phá sản và Picassio cũng bị chôn vùi theo.

Duke Nukem Forever

Phát triển: 3D Realms
Phát hành: Take-Two Interactive
Nền: PC



Dự tính ban đầu: Duke Nukem Forever có lẽ là một trong những trò chơi được trì hoãn nhiều nhất trong lịch sử công nghiệp game. Suốt từ 1998 đến nay, năm nào game thủ cũng phải chờ đợi ngày ra mắt để rồi thất vọng. Thay đổi xoành xoạch ngày phát hành khiến engine đồ họa để xây dựng game cũng thay đổi theo từ thời Quake đến Unreal. Trong khi đó, 3D Realms – nhà phát triển trò chơi thì luôn thủ sẵn câu trả lời với fan đến mức nhàm chán, Duke Nukem Forver sẽ ra mắt khi nó được hoàn tất (When it's done).

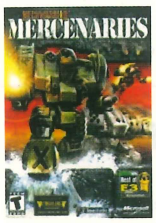
Hiện tại: Tháng sáu năm ngoái, Take-Two lẫn 3D Realms đã ký thỏa thuận mới theo đó Take-Two sẽ trả cho 3D Realms 4,25 triệu đô la để giành quyền phát hành trò chơi (thay vì 6 triệu như thỏa thuận ban đầu). Ngoài ra, 3D Realms sẽ nhận thêm số tiền 500.000$ nếu họ hoàn tất trò chơi và giao cho Take-Two trước ngày 31/12/2006. Tuy nhiên, 3D Realms quyết định không cần thiết phải nhận thêm nửa triệu đô la này. Mới đây, những hình chụp mới nhất về trò chơi đã được 3D Realms cập nhật và trông rất ấn tượng. Đây thực sự là thông điệp tốt cho các fan. Hy vọng 3D Realms sẽ không bắt chúng ta phải tiếp tục dài cổ như lời châm biếm "We will wait Duke Nukem Forever".

MechWarrior 5

Phát triển: FASA Interactive
Phát hành: Microsoft
Nền: PC

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM
PHIẾU GIẢM GIÁ
KTC
Thermaltake
+ Giảm giá 5% khi mua sản phẩm Thermaltake: CASE hoặc PSU dòng Toughpower (do Công ty TNHH Khải Thiên phân phối) tại các cửa hàng máy tính trên toàn quốc
+ Thời hạn: Từ ngày 01/01 - 31/12/2007
+ Thông tin liên hệ: 384 Nguyễn Thị Minh Khai, Q3, TP HCM - ĐT: 08. 834 1323
Hỗ trợ, tư vấn trực tuyến: http://www.amtech.vn/thermaltake
Lưu ý: Phiếu có giá trị cho một lần mua hàng và chỉ chấp nhận phiếu gốc

CORSAIR
THẾ GIỚI VI TÍNH
PHIẾU GIẢM GIÁ
+ Giảm giá 5% khi mua RAM TwinX hoặc PSU CORSAIR chính hãng (được phân phối duy nhất bởi Công ty TNHH Khải Thiên) tại các cửa hàng máy tính trên toàn quốc
Lưu ý: chương trình không áp dụng đối với dòng Ram Twin 1GB-675-TWIN2X1024-5400C4
+ Thông tin liên hệ: 384 Nguyễn Thị Minh Khai, Q3, TP HCM
ĐT: 08. 834 1323
Online Authorized Service Center: http://www.amtech.vn/corsair
+ Thời hạn: Từ ngày 01/01 - 31/12/2007
+ Lưu ý: Phiếu có giá trị cho một lần mua hàng và chỉ chấp nhận phiếu gốc



Dự tính ban đầu: Được xem là một trong những xêri game hành động mô phỏng về robot hay nhất trên nền PC. Sau khi phiên bản thứ tư ra mắt vào năm 2000, FASA nhanh chóng nhận được phản hồi tốt đẹp từ giới hâm mộ khi có rất nhiều yêu cầu hãng thực hiện phần tiếp theo. Trước sự ủng hộ nhiệt tình này, FASA không ngần ngại tuyên bố sẽ nỗ lực để đáp ứng lòng mong mỏi. Các phiên bản mở rộng của Vengeance (phiên bản thứ 4) như Black Knight, Mercenaries liên tiếp được ra mắt không lâu sau đó, tuy nhiên MechWarrior 5 mà hãng đã hứa vẫn chưa thấy ló dạng.

Hiện tại: Trở lại thời điểm 2003, theo lời một nhân viên của hãng cho biết nguyên nhân của sự chậm trễ trên chính là do FASA cần thêm thời gian để hoàn thiện sản phẩm. Tuy nhiên, sau khi tìm hiểu ngọn ngành, nguyên nhân chính khiến MechWarrior 5 "mất dạng" là do FASA phải tập trung nhân lực để phát triển xêri MechAssault dành cho Xbox. Trong một cuộc phỏng vấn gần đây, đại diện Microsoft – nơi chịu trách nhiệm phát hành trò chơi cho biết MechWarrior 5 đã chính thức bị hủy bỏ, tuy nhiên, không loại trừ khả năng "thương hiệu MechWarrior" sẽ được hồi sinh bằng tựa game mới trong tương lai.

Starsiege: 2845

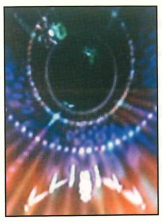
Phát triển: Clancore
Phát hành: Sierra
Nền: PC

Dự tính ban đầu: Được ví von là người anh em cùng cha khác mẹ của loạt game huyền thoại Tribes nhưng số phận của Starsiege không lấy làm sáng sủa lắm khi doanh số khá nghèo nàn. Tuy nhiên, fan của Starsiege được thắp sáng niềm tin khi vào mùa hè 2004, Clancore - nhóm làm mod của trò chơi, cho biết họ đang thực hiện Starsiege: 2845 với sự trợ giúp của Sierra trong khâu phát hành.

Hiện tại: Tháng 10 năm ngoái, Clancore ra mắt ATR (Alpha Tech Release) – bản Alpha của Starsiege: 2845. Đồng thời Clancore cũng cho biết một phiên bản chơi mạng của trò chơi sẽ được phát hành ngay sau khi bản chơi đơn hoàn tất. Tuy nhiên, khi hỏi về ngày phát hành, Clancore lại từ chối trả lời. Fan chắc chắn phải đợi thêm khoảng thời gian không ngắn trước khi Starsiege: 2845 rời khỏi bệ phóng.

Unity

Phát triển: Llama Soft
Phát hành: Lionhead
Nền: Game Cube



Dự tính ban đầu: Được sáng tạo bởi chuyên gia thiết kế game nổi tiếng Jeff Minter và "game god" Peter Molyneux, Unity được quảng cáo sẽ mang đến cho game thủ chuyến hành trình dài hấp dẫn trong không gian 3D đầy màu sắc như tác phẩm kinh điển Rez của SEGA.

Hiện tại: Tuy nhiên, tháng 12/2004, Llama Soft và Lionhead tuyên bố hủy bỏ mọi kế hoạch về trò chơi. Nhiều lời ong tiếng ve cho rằng Unity đang được hồi sinh trên Wii để tận dụng ưu điểm cảm ứng của Wii Remote. Số còn lại "đồn đại" rằng Unity đang được làm lại để phát hành trên Xbox 360 qua dịch vụ Xbox Live! Arcade.

LÊ XUÂN YẾN

THÔNG TIN DỜI VĂN PHÒNG

Tạp chí Thế Giới Vi Tính - PC World Việt Nam trân trọng thông báo:

Từ ngày 01 tháng 08 năm 2007 trụ sở của tòa soạn chuyển tới địa điểm.

Tòa nhà ITAXA
Lầu 4, 126 Nguyễn Thị Minh Khai, Phường 6, Quận 3, TP.HCM
Điện thoại: 08. 9304 324
Fax: 08. 9304 338.

CÁC ĐƠN VỊ QUẢNG CÁO TRONG SỐ NÀY

ASUS 57
CYBER G 13
CYBERWORLD 33
FPT 5, 9
HALO 74
HIỆP LỰC 73
HOTGAME - Cửa Hàng HotGame 62
INTEL ..... Bìa 2, Bìa 3, 7
MIMI 19
QUANG MINH DEC 15
SAIGONTEL 51
SOUNDMAX 82
TẤN THÀNH – Công Ty TNHH 25
VIỄN SƠN - Công Ty TNHH Phát Triển Kỹ Thuật Ứng Dụng ..... Bìa 4
VINAGAME – Công Ty Cổ Phần Dịch Vụ Phần Mềm Trò Chơi Vina 1
XGAME – Cửa hàng Xgame 85

LIÊN LẠC

Để bảo đảm cho việc xử lý và giao dịch với bạn đọc nhanh chóng và chính xác, đề nghị bạn đọc khi liên lạc với chúng tôi qua e-mail, **vui lòng gửi đúng những địa chỉ sau và ghi rõ chủ đề cần trao đổi trong phần subject:**

- **Thông tin, bài viết cho Thế Giới Game:** game@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Gioi thieu game Z
- **Giải đáp kỹ thuật:** hoidap@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Giai dap card man hinh
- **Quảng cáo, rao vặt:** trangdnd@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Quang cao cty ABC
- **Đặt báo, phát hành:** phathanh@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Dat bao PCWA
- **Thử nghiệm sản phẩm:** testlab@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Test card mang Z
- **Ý kiến, góp ý, đề nghị:** ykien@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Gop y ve noi dung

Tòa soạn TGVT-PCW VN chân thành cảm ơn sự quan tâm và cộng tác của các bạn.

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỐ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

• Tổng biên tập: **Lê Trung Việt** • Phó tổng biên tập: **Nguyễn Thu Hồng** • Thư ký tòa soạn: **Trần Trung Hải** • Quảng cáo: **Thân Trọng Nam Phương (phuongttn@pcworld.com.vn), Chu Nguyệt Anh (nguyetanh.pcwhn@vnn.vn)** • Phát hành: **Đặng Thị Anh Tú (phathanh@pcworld.com.vn).**

Tòa soạn: 126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh. ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338. E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn.* **Văn phòng Hà Nội:** *Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội, tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa. ĐT: (84.4) 512 1819 - Fax: (84.4) 512 1822. E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn;* **Website:** *www.pcworld.com.vn.*
Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hoá Thông Tin. ISSN: 1859-1833. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Số lượng in: 50.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. **Giá: 9.800 đồng.**

THIÊN BIẾN VẠN HÓA
ANH TÀI XUNG TRẬN

THIÊN BIẾN VẠN HÓA NHỮNG TRẢI NGHIỆM GAME CỦA BẠN VỚI BỘ VI XỬ LÝ INTEL® CORE™2 DUO.

Thiên biến vạn hóa với bộ vi xử lý Intel® Core™2 Duo để thế giới game bạn yêu thích trở nên hấp dẫn và lôi cuốn gấp bội. Khám phá thêm tại intel.com/apac/core2duo.

CÁC TRẢI NGHIỆM MÁY TÍNH TUYỆT VỜI TỪ BỘ VI XỬ LÝ INTEL® BÊN TRONG

intel Core™ 2 Duo inside™

©2007 Tập đoàn Intel. Intel, logo Intel, Intel Core, logo Intel Core là các thương hiệu đã được đăng ký của Tập đoàn Intel tại Hoa Kỳ và các nước khác. Chủ sở hữu giữ bản quyền.

Bạn chờ gì nữa?

Bộ xử lý Intel® Pentium® Dual-Core dựa trên nền Vi cấu trúc Intel® Core™

▪ Hiệu năng cao hơn ▪ Tiết kiệm năng lượng ▪ Giá trị ngoài sức tưởng tượng

Cho phép sử dụng với Công nghệ Cao cấp Intel® SpeedStep®

Điểm càng cao chất lượng càng tốt hơn

Hãy liên hệ với Đại lý Intel ở nơi gần nhất hoặc truy cập vào http://www.intel.com/products/processor/index.htm ngay hôm nay!

intel Pentium Dual-Core inside

intel

ATI RADEON GRAPHICS

CROSS FIRE

PLAY EXTREME, PLAY HD

WITH DIRECTX 10, THE POWER TO PLAY IS YOURS!

RADEON HD 2900XT

ATI Radeon™ HD 2900 XT Series Graphics Accelerator

ATI Radeon™ HD 2900 XT GPU

GV-RX29T512VH-B

CERTIFIED FOR Windows Vista™ | HDMI HIGH DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE | HDCP Support GIGABYTE Graphics Accelerator

- Supports PCI Express and 320 stream processing units
- Microsoft DirectX 10 and OpenGL 2.0 support
- Integrated with 512MB /512-bit GDDR3 memory
- Supports ATI native CrossFire, Avivo™ HD video and displady Technology
- Features dual DVI-I / D-Sub (by adapter) / VIVO / HDTV
- Supports HDMI(by adapter) and 5.1 surround audio
- Supports Dual-link @ high resolution up to 2560x1600

Nhà phân phối :

MicroStar your high-tech partner

CÔNG TY TNHH PT-KT ỨNG DỤNG VIỄN SƠN
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1-TP.HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-8326085 Fax: 84-8-9250031
Email: ms-info@microstar.com.vn www.microstar.com.vn

Các đại lý:

TPHCM:		Greentek	08 9252549	**QUI NHON:**		Toshiba	050 857585
Nguyễn Hoàng	08 9203404	Thiên Phúc	08 9255309	Vi Tính Qui Nhơn	056 822803	**TIỀN GIANG:**	
Vi tính Phong Vũ	08 9330186	Thiên Long	08 9255551	Bảo Châu	056 828199	TGN	073 885885
Thành Nhân	08 9250259	Lê Phụng	08 9290607	**NHA TRANG:**		**CẦN THƠ:**	
Sáng Tạo	08 9255406	**ĐÀ NẴNG:**		Tin Hưng	058 825081	Á Châu	071 832022
Hợp Nhất	08 9252367	Vitico	0511 871838	Tin Học Nha Trang	058 810822	TT Điện Tử Tin Học Cần Thơ	071 832875
Nova	08 9253863	GCC Đà Nẵng	0511 653060	Sao Kim Nha Trang	058 510885	**SÓC TRĂNG:**	
Compro	08 9250448	**QUẢNG NGÃI:**		**DACLAK:**		Dũng Kiều	079 821997
Hoàn Long	08 9250898	MHQ	055 825894	Quang Anh	050 815123		

Đại diện phân phối tại miền bắc : **Công Ty Thương Mại Quốc Tế Thủy Linh** 31 Thái Hà, Quận Đống Đa, Hà Nội Tel: 04 5371525

GIGABYTE™

www.gigabyte.com.tw
www.gigabyte.vn

For further product information,please visit our website at http://www.gigabyte.com.tw * The specifications and pictures are subject to change without notice * All trademarks and logos are the properties of their respective holders